

XanthiN

# pro

CD'DE BU HAFTA  
**Call of Duty demosu**  
ve dahası...

**SABAH**

ISSN 1304 - 3811  
1.500.000 TL.

# gamer

Sayı-9

Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

## İNCELEMELER

### Conflict: Desert Storm 2

Körfez Savaşı'nın bir oyun olmasını isterdik...

### Mercedes-Benz World Racing

Önüm arkam sağım solum Mercedes!

### Hiarcs 9

Beyniniz patlayana kadar satranç

### Haftanın Sorusu

Doğru cevabı bilen bir kişi Avaturk'ten oyun kazanıyor

Son bıraktığımızda sürgünden dönmüşlerdi



# HOMEWORLD2

Ama savaş henüz bitmedi

### TAM ÇÖZÜM

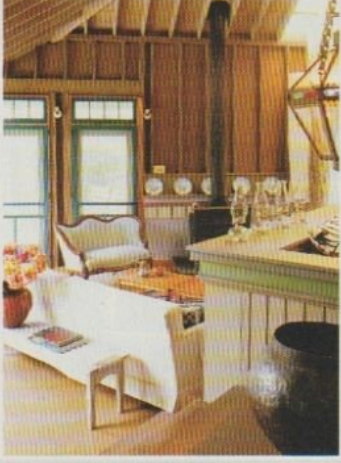
### Tomb Raider: The Angel of Darkness

Lara'yı son bıraktığımız yerden alıp final çizgisine bırakıyoruz

### ÖN İNCELEME

### Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

Geri sayım başladı.  
George ve Nico geri dönüyor



# housebeautiful

Dekorasyonda 100 yıllık tecrübe

## housebeautiful

EKİM 2003 • 4.500.000 TL

KATG FİYATI 5.000.000 TL



ISSN 1301-9104



**Geleneksel  
Türk Evinde  
Country Tarzı  
Sade ve Sakin  
Bir Ada Evi  
Miami'de  
Palmiyelerin  
Gölgesinde  
Bir Sığınak**

**Ev Tekstilinde En Yeniler**

**Sofradaki  
Güz Renkleri  
ve Lezzetler**

**Banyonuz  
İçin 42 Farklı  
Çözüm**

**DOSYAYI YENİ SEZONUN TASARIMLARIYLA  
GENÇ ODALARI**

Ekim sayısı bayilerde

## İNCELEMELER

- 10 Homeworld 2**  
Uzay gerçekten bu kadar güzel olabilir mi?
- 14 Conflict: Desert Storm 2**  
Oyun güzel olmasa ne güzel iğneleyecektik...
- 16 Mercedes-Benz World Racing**  
Hayat budur işte, konforlu arabalar, serin rüzgarlar, hırs, kalite, vs.
- 17 Hırcs 9**  
İlgiye aç kalmış gri hücreler için.



## ÖN İNCELEME

- 6 Broken Sword: The Sleeping Dragon**  
Çıktığı gün yıllık iznimizin bir bölümünü kullanmak üzere eve koparıyoruz.



## HABERLER

- 4 Raging Tiger: 2nd Korean War**  
Bildiniz, yine savaş... Bakalım oyun mu önce çıkacak Kore Savaşı mı?
- 5 Fallout 3**  
Resmi olarak böyle bir oyun yok ama belki hep birlikte olmasını sağlayabiliriz.



## ONLINE

- 24 Lost Dungeons of Norrath**  
Everquest evreninde yine hareket var. Giderek genişliyor mu, bize mi öyle geliyor?
- 26 Tomb Raider: The Angel of Darkness**  
Lara Croft son numaralarını da yapacak ve alkışlar arasında sahneyi terk edecek. Kıvançlıyız.

## STRATEJİ REHBERİ



## AYRICA...

- 8 CD**  
Önce demoları mı oynasak videoları mı izlesek?
- 18 N-Gage**  
Kışeye sıkıştık, artık her dakika oyun oynayacağız
- 20 Ev Elektronikliği**  
Philips 15 GB'lık küçük bir canavar yarattı.
- 29 Hile Kodları**  
Doktorunuza danışmadan da kullanabilirsiniz.
- 30 Mektup**  
Daha istiyoruz, daha daha yazın.



# İçindekiler

## Yazma Hevesi

ProGamer'a başladığımızdan beri neredeyse okuyucu mektubu kadar, yazar aday mektubu da alıyoruz. Bunların kimisinde bir inceleme denemesi, kimisinde dergiye eklenebilecek yeni bir bölüm önerisi ve o bölüm için taslak bir yazı, kimisinde ise sadece "Ben de yazmak istiyorum" diyen birkaç satır oluyor. İlk haftalarda, bu yönde gelen bütün yazılarımızı okuyup elden geldiğince yol gösterici olacak yanıtlar vermeye çalıştık. Mektuplar sayfamızı ara sıra okuyucu incelemeleri için kullanmak da bir başka yöntemdi. Yine de sizdeki yazma hevesine tam anlamıyla karşılık verebildiğimiz düşüncesinde değilim.

Bilgisayar oyunları yazarlığı ilginç bir çalışma alanı. Çok erken yaşlarda uzmanlaşmanın mümkün olduğu "oyunculuk" ile aslında pek de herkese kismet olmayan "yazma yeteneği"ni birleştiren ve nedense "yazma yeteneği" ile ilgili kısmı birçok insan tarafından ıskalanan bir iş. Zaten mevzunun rahatsız edici yanı da o. Burada amaç ukalalık etmek ya da "sen ne anlarsın" demek değil elbette. Sonuçta oyun dünyası herkesten çok genç insanların zevklerine hizmet eden ve onlar tarafından şekillendirilen bir dünya.

Dolayısıyla da bir oyun hakkında konuşulacaksa sözün ilk önce onlara verilmesi gerekiyor ve biz dahil tüm oyun dergileri yeni yazarlarını bu genç insanlar arasından seçiyor. Fakat "yazmak", öznesi yüklemi doğru yerleştirilmiş cümleler kurmaktan ibaret değil. Bu bile iyimser bir yaklaşım oldu...

Nasıl olmalı peki? Bu sorunun "bana göre" diye başlayan bir cevabı var ama birkaç satıra sığacak gibi değil. Haftaya devam edelim.

Serpil Ulutürk

## Raging Tiger: The Second Korean War

Kore'de geçecek bir savaşa hazır mıyız?

**P**roSIM ve Shrapnel Games, yeni bir savaş oyunu üzerinde çalıştıklarını duyurdu. Raging Tiger: The Second Korean War, adından anlaşılacağı üzere Kore'de çıkacak yeni bir savaşı konu ediyor. Geliştirilmiş Armored Task Force motorunun kullanılacağı oyunda, Kuzey Kore askeri güçleri ile bir uluslararası görev timinin çatışması canlandırılacak.

Rus askeri haritalarından fay-

dalanılarak hazırlanan gerçek Kore haritalarında oynanacak olan oyunda, gerçekçi hava şartlarında hem karada hem de denizde geçecek operasyonlarda gerçek piyade silahları kullanılacak. Oyunda bu kadar "gerçek" olduğuna göre oyunun kendisi de bir gün gerçek mi olacak acaba? ABD bu sefer de bir Kore savaşına mı soyunuyor, orasını bilemiyoruz.

Strateji/savaş türündeki oyun, hikaye tabanlı olacak, ancak oyuncular konuya herhangi bir yerinden girebilecek. Böylece bir görevi bitirip ikincisine geçebilmek için aynı bölümü defalarca oynamak zorunluluğu olmayacak. Raging Tiger: The Second Korean War'ın Temmuz 2004'te piyasaya çıkması bekleniyor. O tarihe kadar tabii başka ayrıntılar da netleşecek. (Savaş çıkacaksa da yiyecek stoklamak için henüz erken!)



## Prince of Persia: The Sands of Time

Bir hançer bir de kılıç alacağım bakkal amca

**U**bi Soft'un bu yılın sonunda piyasaya süreceği oyunu Prince of Persia: The Sands of Time'da kullanılacak silahların çoğu belli oldu.

Oyunda her bir kılıç ya da hançerin farklı bir işlevi olacak. Meraklılarına duyurulur.

Prensimiz oyuna, düşmanlarının göğsündeki zırhını delebilecek kadar kuvvetli Royal Sword ile başlayacak. Ama sarayının gizli bölgelerinde daha da güçlü kılıçlar bulunacak. Örneğin Sword of the Mighty Warrior, prensin ince duvarları parçalamasını ve düşmanlarını yavaşlatmasını sağlayacak. Sword of the Avenging Warrior ise bunlara ek olarak prense duvar-

ları tek bir hareketle indirme gücünü verecek. Sword of the Enlightened Warrior, kumdan yaratıkları donduracak büyüye sahip olacak.



## Bekliyoruz...

Half-Life 2'nin 14 Kasım'a ertelendiği haberine dikkatinizi çekerek önümüzdeki günlerde piyasaya çıkacak oyunların listesini sunuyoruz. Güncel bilgi nerede, ProGamer orada. İyi haftalar Türkiye! Her nerede oynuyor ve oynatılıyorsanız

<b>Halo: Combat Evolved</b>	FPS.....	10 Ekim
<b>Spells of Gold</b>	RPG.....	10 Ekim
<b>Greyhawk: Temple of Elemental Evil</b>	RPG.....	10 Ekim
<b>NBA Live 2004</b>	Spor .....	10 Ekim
<b>Silent Storm</b>	Taktik .....	17 Ekim
<b>Commandos 3: Destination Berlin</b>	Strateji .....	17 Ekim
<b>Massive Assault</b>	Aksiyon .....	17 Ekim
<b>Hidden &amp; Dangerous 2</b>	Taktik .....	24 Ekim
<b>FIFA Football 2004</b>	Spor .....	24 Ekim
<b>Age of Mythology: The Titans</b>	Strateji .....	24 Ekim
<b>Worms 3D</b>	Strateji .....	31 Ekim
<b>XIII</b>	FPS.....	31 Ekim
<b>Silent Hill 3</b>	Aksiyon .....	31 Ekim
<b>Civilization III: Conquests</b>	Strateji .....	31 Ekim
<b>The Sims Makin' Magic</b>	Simulasyon.....	31 Ekim
<b>Uru: Ages Beyond Myst</b>	Adventure .....	7 Kasım
<b>Lord of the Rings: Return of the King</b>	Aksiyon .....	7 Kasım
<b>Call of Duty</b>	FPS .....	7 Kasım
<b>Half-Life 2</b>	FPS .....	14 Kasım
<b>V-Rally 3</b>	Yarış .....	14 Kasım

# Fallout-3

Vermeyecekler, alacağız???

Fallout fanatikleri, Fallout 3 için internette bir nevi imza kampanyası başlattı. Interplay Entertainment ve Black Isle'a hitaben yazılan talepte, özette "Aşağıda imzası bulunan bizler, 20'nci yüzyılın en önemli RPG'si Fallout'un geliştirme sürecinin BAŞLAMASINI istiyoruz. Hepimiz Fallout-3'ün çıkması için can atıyoruz ve bu oyunun ilk iki oyundaki Fallout evreni atmosferini koruyacağını umuyoruz" deniyor.

Aynı zamanda Fallout fanatiklerinin sitelerinde üçüncü oyunun neye benzeyeceğine dair dedikodular da yapıyor. Söylenenlere göre Fallout-3 için yeni bir oyun motoru geliştiriliyormuş. Bu 3D oyun motoru, Fallout-3'ü ilk iki oyundan

ayırarak en önemli özellik olacakmış. Bunun dışında oynanış ve genel ambiyans korunacakmış, gerçek zamanlı dövüş de eklenmekle birlikte oyuncular kendi seçimlerini yapabilecekmiş.

Black Isle bünyesinde oyunu geliştiren ekipten David Hendee ise "Resmi olarak açıklanana kadar Fallout-3'ün çıkıp çıkmayacağı hakkında bir yorum yapamayız. Ama eğer yeni bir motor geliştirilirse bu bizim 16 ila 30 ayımızı alacak, bu süreye oyunun geliştirilmesi için 12 ayı da eklersek bu haberi vermek için henüz zaman var. Ama eski oyun motorunu kullansak bile 12 ila 24

aylık bir süre gerekir" demiş. Tabii bu açıklama Fallout-3'ün çıkmasını garantilemiyor ama bu kadar talepten sonra çıkmaması da tuhaf olur.



# Max Payne 2: The Fall of Max Payne

31 Ekim'e kadar sabırsızlanmayın diye detaylar

Aslında önümüzdeki hafta ProGamer CD'sinde videosu olacak, ama biz yine de Max Payne 2: The Fall of Max Payne hakkında edindiğimiz yeni bilgileri derhal paylaşalım istedik. İlk bakışta her şey Max Payne'in film-noir tarzının biraz geliştirilmiş, aksiyon sahnelerinin biraz güzelleştirilmiş gibi görünüyor. Amaaa, oyunun asıl sürprizi kahramanımızın karşısına ansızın çıkan aşk.

Oyunu geliştiren Remedy firması aslında hikayenin yüzde 99'unu sır gibi saklıyor, ama açıkladığı kadarıyla oyunun başında cinayet dedektifi Max ortağını öldürdüğünü itiraf eder. Bu noktada geriye dönülür ve bu duruma gelmesine neden olan olaylar hatırlanır. Ama Payne neden böyle bir itirafta bulunmuştur ve gerçekten katil

midir? Bu kısmı bilinmiyor.

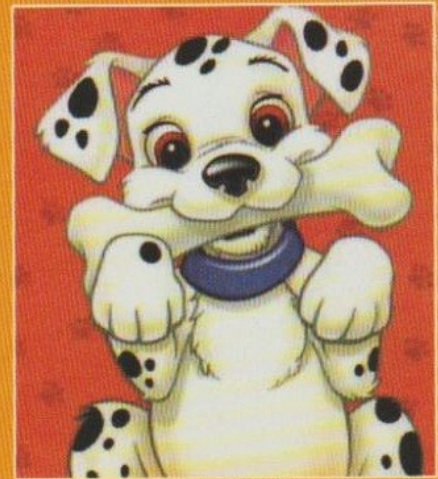
Bu hazin kısımdan sonra olaylar gelişir ve oyunu oynayana kadar ayrıntılarını öğrenemeyeceğimiz bir şekilde Max ile Mona Sax birbirine aşık olur. Ama bir profesyonel katil ve cinayet zanlı olan Mona Sax ile Max şimdilik iyi bir çift gibi görünmüyor.



Remedy'nin açıkladığı bir diğer konu ise oyunda Havok 2 teknolojisinin kullanılacak olması. Bu teknolojiyle, ilk oyunda zaten oynayanları mest eden ağır çekim ve "bullet time" gibi görsel efektler, Remedy'nin belirttiğine göre bu oyunda "süper" olacak. Yani her tür obje, olan bitene gerçek hayattaki gibi tepki verecek; duvarlar çatlayacak, şişeler devrilecek ve tabii Payne çatışmalarda daha dayanıklı objelerin arkasına geçmek zorunda kalacak!

## 101 Dalmatians II

Eidos, Disney'in 101 Dalmacıyalı hikayesinden yola çıkarak adventure türünde bir oyun geliştiriyor. Disney's 101 Dalmatians II: Patch's London Adventure'ın hikayesi, aynı adlı filme dayanıyor. Kahramanımız ise "sadece 101'de biri olmaktan fazlasını isteyen" bir Dalmacıyalı yavru. Oyun, Londra'nın cad-delerinden, parklarından ve kırsalından görüntüleri içeriyor. Disney's 101 Dalmatians II: Patch's London Adventure, bu ay içinde piyasaya çıkacak.



# Broken Sword: The Sleeping Dragon

Üçlemenin son halkası kötücül güçlerin sırrını çözecek

Çıkış Tarihi: 24 Ekim 2003  
Tür: Adventure  
Yapımcı: Revolution Software  
Dağıtımçı: THQ  
www.brokenswordgame.com

**H**enüz çıkmamış bir adventure oyunu hakkında yazı yazmak son derece güç bir iştir.

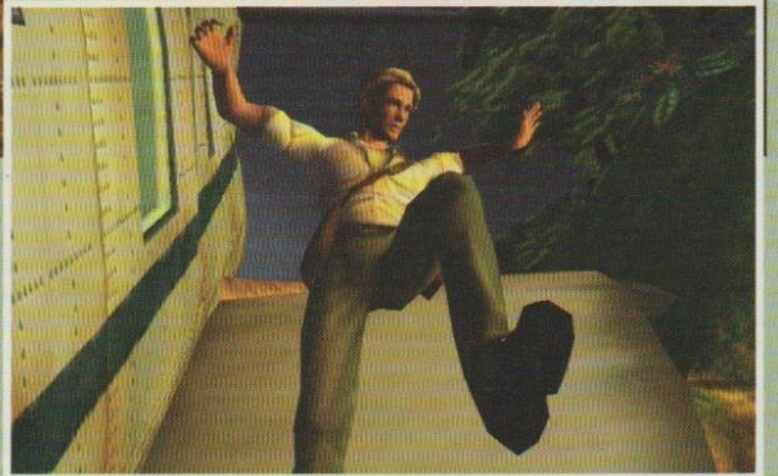
Bazen de nafile bir çabadır. Çünkü diğer birçok oyun türünün aksine bir adventure hakkında fikir yürütmek için oyunu baştan sona oynayıp bitirmek gerekir. Oyunun neresinin vurucu olacağı ya da nerede yavanlaştığı kolay kolay anlaşılmaz. Bu yüzden Broken Sword 3 ön incelemesi yapmak konusunda epeyce kararsız kaldığımızı en baştan belirtelim. Serinin ilk iki bölümünü ikişer kez oynayıp bitirmiş biri olarak şahsen oyumu hep "evet evet yazalım" yönünde kullandım ama o cümledeki iki "evet"ten biri (sağdaki) sadece diğerini pekiştirmeye yaradığı için, çok da faydalı olmadı. Sonuçta geçen hafta, iki ön inceleme birden yaparak bu haftaya Broken Sword: The Sleeping Dragon için yer açmamış olsaydık, oyun hakkındaki ilk satırlarımızı döktürmek için Ekim sonunu (bir başka deyişle "kim öle kim kala"yı) beklememiz gerekecekti.

Bilmeyenler için önce BS'u kısaca anlatalım. Oyunumuz genç bir maceraperest olan George Stobbard ile yaşadığı maceralar sırasında tanıştığı Nico Collard çevresinde geçiyor. O zamanlar George şimdiki gibi



üç boyutlu falan değil tabii, basit ve sıcak bir çizgifilm kahramanı. İçine her şey sığan bir çantası ve iyi laf yapan bir çenesi var. Paris'te serserilik ederken, palyaço maskeli bir katilin peşine düşüyor, Nico da bir gazeteci olarak aynı olayın peşinde. Haliyle yolları keşiliyor. George İspanya'ya kadar gidip ipucu topluyor, Nico da ilk oyun boyunca odasında oturup George'un ipuçları hakkında ukalalık ediyor.

Olayın ucu şimdi detaylarını hatırlamadığım birtakım mistik inançlara da (Knight Templars ölmedi, yaşıyor gibisinden) dayanıyor ve hikaye ikinci bölüm olan The Smoking Mirror'a sarkıyor. Zaten ikinci oyun neredeyse ilk oyunun ikin-



George Stobbard'ın üç boyutlu olanı biraz daha sarışın ve daha yaşlı. Ya da bu yılların etkisi...

ci CD'si gibiydi. Sadece Knight Templars gitmiş, yerine Maya mitolojisi gelmişti. Fakat bu kez durum farklı olacak gibi...

## Özlemişiz yahu

The Sleeping Dragon da kadim güçlerin ve onların lanetinin peşinde geçen bir macerayı anlatıyor. Bu kez peşine düşeceğimiz şey "Voynich Manuscript" denen ve Sleeping Dragon'un gizli ve kötücül gücünü ortaya çıkarmak için kötü adamlar tarafından kul-

lanılmaya çalışılan bir yazıt. Bu dünya meselesini halletmek için Congo ormanlarından Prag'daki gizemli şatolara, Paris'in arka sokaklarından (en son buradan Lara Croft'la birlikte geçmiştik, kendisini hâlâ oradaki bir boruya tırmanmaya çalışırken görürseniz şaşırmayın) birtakım şirin İngiliz kasabalarına kadar uzun bir yolculuk bizi bekliyor olacak.

Oyunla ilgili detaylara rastladıkça ciddi şekilde sabırsızlanıyor insan, çünkü hem

George'un laf ebeliğini, hem Broken Sword'a has sürükleyici oyun tarzını özlediğimizi hatırlıyor hepsi de. Hatta itiraf ediyorum, Nico'nun korkunç bir aksanla "Jorrij" deyişini bile özlemiş olabilirim.

## Yön tuşları devrede

The Sleeping Dragon'u önceki BS'lerden ayıran en önemli özelliği, yeni 3D grafikleri hiç kuşkusuz. İki boyuttan üçüncüye zıplayan bütün oyunlarda olduğu gibi burada da "acaba oyun zarar görür mü? Biz onu öyle de seviyorduk halbuki" türü yakınmalar olacak elbette. Örneğin Gabriel Knight'da bu rahatsızlık çok konuşulmuştu. Yine de kötümser olmamak gerekiyor, adamlar her şey daha iyi görünsün, oynanış zenginleşsin diye böylesi yenilikler yapıyor diye üstlerine gitmenin bir anlamı yok. Fakat sayfadaki ekran görüntülerinden de görebileceğiniz gibi ana karakterlerimiz 3D olunca biraz yabancılaşmışlar. George eskisinden daha sarışın ve yaşlı görünüyor, Nico ise, ee, Nico ciddi şekilde taş gibi.

Oyunun geçtiği mekanlar ise hem seçilen yerlerin gerçekten estetik ve turistik olmasının getirdiği, hem de 3D modellemelerinin başarısı sayesinde çok etkileyici. Mouse'la piksel avına çıktığımız bir adventure oyununun insana "oradaymış gibi" hissettirmesi son derece zor ama gördüklerim Sleeping

Fransız dilberisi Nico oyunda eskisinden daha fazla rol alacak. İtirazımız yok.

Dragon'un bunu başaracağına dair güçlü bir izlenim bıraktı bende. Eh, tabii bunda oyunun artık mouse'la oynanmayacak olmasının da küçük bir katkısı olabilir. Doğru duydunuz. Bu yeni oyunda yön tuşlarını kullanarak karakterlerimizi daha özgür hareket ettirebileceğiz. Bu, uçurumlardan düşebileceğimiz ya da her istediğimiz yere tırmanabileceğimiz anlamına gelmiyor tabii ki, o işlere aksiyon oyunları bakıyor ama sadece mouse'a tıkladığımız, karakterin kendi seçtiği rotayı izleyerek gitmesini istediğimiz yere ulaştığı oynanış tarzı burada sona eriyor. Yerine de tıpkı Grim Fandango'daki gibi hareket ederken civarda ilgisini çeken bir nesne varsa o tarafa doğru bakan karakterler geliyor. Bu, gerçekçiliği besleyen ama tutucu Broken Sword hayranlarını düşündüren bir değişiklik. Düşünsünler bakalım.

Etkileşim için alıştığımız türden dört seçenekli bir arayüz kullanılıyor. Bir nesneye bakabilir, almayı ya da bir başka nesneyle birlikte kullanmayı deneyebilirsiniz.

Bu noktada inventory ekranının da artık işin ustası olmuş Revolution ekibi tarafından gayet eli yüzü düzgün bir şekilde hazırlandığını söyleyebiliriz.



## Sinematik bir tarz

Oyunun 3D olması kamera hareketlerinde de önemli değişiklikler getirecek. Eskisi gibi bir mekanda ortalama 3 kamera açısıyla yetinmek zorunda kalmayacağız, oyuncu ne tarafa hareket ederse kamera da onu takip edecek. Kameranın bu anlamda ne kadar esnek olduğunu şimdiden söylemek mümkün değil ama yapımcılar en azından tüm görüntülerin ve kamera hareketlerinin sinematik bir etki yaratacağı konusunda vaatkar konuşuyor. Örneğin artık videolar için oyunun kendi ekranından çıkmak diye bir şey yok, bu geçişler çok daha yumuşak ve gerçekçi olacak.

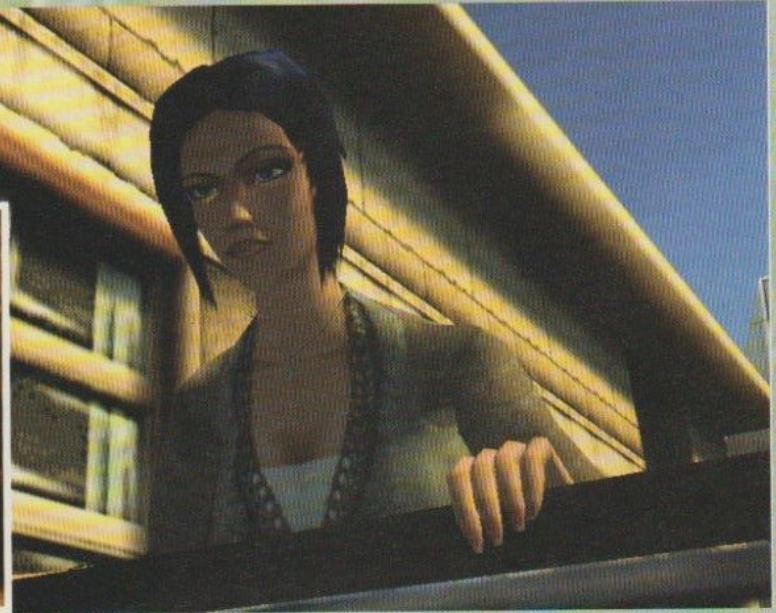
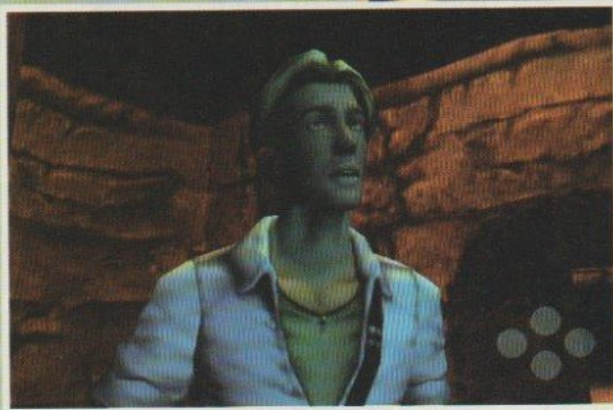
İlk oyunda masasının başından bile kalkmayan, ikinci bölümde ise birkaç atraksiyon

dışında yine pasif kalan Nico, bu kez daha aktif bir maceraperest olacakmış. Daha önce olsa çok umursamayabilirdik ama bu kadar çekici modellenmiş bir karakteri oynamak zevkli olacak.

Broken Sword müziklerinin neye benzediğini hatırlayan var mı? Sanmıyorum. Fakat bu kez oyun, müziklerini de ön planda tutmaya niyetli görünüyor. Müzikler oyunda ipucu görevi üstlenecek. Zaman zaman yükselen, bazen de iyice gerginleşen müzik, "biri ölecek" etkisini başarıyla sağlayacak gibi.

The Sleeping Dragon'la ilgili esas sorunun cevabı ise henüz bir muamma: Ne kadar eğlenceli olacak? Biz bu yanıtı aramak konusunda gönüllüüz, yeter ki oyun çıksın...

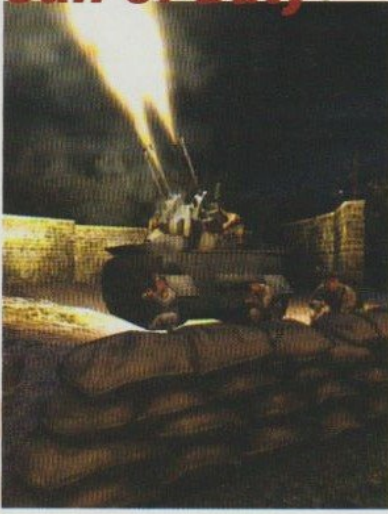
Serpil Ulutürk



# Görev sizi çağırıyor

Bu hafta CD içinde ilginç bir kapişma var. Bir yanda İkinci Dünya Savaşı'ndan kalma cesur askerler bir tarafta küçük ama tehlikeli kurtçuklar. Call of Duty ya da Worms 3D oynarak hangi tarafta olduğunuzu gösterebilir ya da The Great Escape oynayarak usulca tüyebilirsiniz

## Call of Duty



Askerlik oynamak isteyenlere müjde. Tek yapmanız gereken düğmeye basmak ve oyunu oynamak. Medal of Honor'un yaratıcıları tarafından yapılmış olan oyun, İkinci Dünya Savaşı'nda geçiyor. Kendisi ise yakın zamanda piyasaya çıkacak.

## The Great Escape

Eski bir filmi yeniden yaşamak ve oradaki kahramanların yerine geçmek için oynayabileceğiniz bu demoda Almanların arasından kaçırmaya çalışıyorsunuz. Her kahraman Amerikan askeri gibi.

## Worms 3D

Sevimli kurtçuklar geri dönüyor. Ama bu sefer daha silahlı, daha 3D olarak.

CD'nizin autorun'ı başlatmaması durumunda: 'Bilgisayarım'dan CD sürücünüze, buradan da "Demo" klasörüne girin ve istediğiniz demonun olduğu klasöre giderek dosyayı çalıştırın. Cd ile ilgili problemlerinizi progamer@progamer.com'a yazın.

## Orbz

Her ne kadar oyunda bir topu oynamak delikanlıyı bozsa da Orbz oldukça eğlenceli. Yerçekimine ve topa arkadan verdiğiniz kuvvete göre bir yerlere sekiyorsunuz. Böylece belli nesnelere dokunarak puan alıyorsunuz.

## Space Colony

Bu oyunun amacı yaratıkları nasıl yaşadıklarına bakmadan öldürmek ve bunu yaparken para kazanmak.

iMesh 4.0

iView

File and MP3 Renamer 2003

QCD Player

Trillian v0.74

RedEye

Governator

Crash Nitro Kart

Curse: The Eye of Isis

Delta Force: Team Sabre

Kunoichi

NBA Jam

Railroad Pioneer

Giants

Greyhawk

Prince of Persia

Simon 3D

Star Trek: Elite Force

Tenchu 2

## Prince of Persia: Sands of Time

"Pirens" geri dönüyor. Birçoğumuzun ilk oyunculuk gözağrısı olan, fitır fitır yurtlarda, gizli gizli oynadığımız Prince of Persia'nın ikinci 3D oyunu Sands of Time çok yakında geliyor.



## Medal of Honor: Pacific Assault

Bir başka bahara kalan Pacific Assault'un iki kısa videosu. İkinci videoda görünen uçaklara ateş etme sahnesi ve patlayan uçağın parçalarının üzerimize yağması oldukça etkileyici.

## Terminator: War of the Machines

Yaşasın! İlk kez Arnold olarak bir oyunu oynama şerefine sahip olacağız!

## The Gladiator

Roma'nın gururunu kurtaracak ve tanrılar tarafından seçilmiş bir kişi olan kahramanımız bilimim mahlukatları kesiyor. Ve programcılar bu işi iyi becermişler. Hareketler çok güzel tasarlanmış ve son derece gerçekçi.



# İncelemeler

## RAKAMLARIN DİLİ

**100 - 85:** Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

**84 - 70:** Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

**69 - 50:** Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayrabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

**49 - 30:** Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

**29 - 0:** İsmi duyduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelemelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.



Homeworld 2 S.10

## Bir Oidipus kompleksi olarak Homeworld

**B**ir haftadır ofiste "Anneğemi'ye dönmek istiyorum" diye dolaşan bir Serkan'ımız var. Kendisi Homeworld 2 oynuyor (sadece oynamaya çalışıyor da diyebiliriz, bir türlü düşmanlarını alt etmeyi başaramadığını düşününce) ve Mothership'i öylesine be-nimsedi ki oyunu dibine kadar oynayıp yazısını derginin tesliminden neredeyse yarım saat önce falan verdi. Oyun sırasında aldığı screenshot'ların tamamının Mothership'li olması da bu durumu az çok açıklıyor. Hatta bu ekran görüntülerinin bir kısmını çerçeveletip yatağının başucuna koyduğundan şüpheleniyoruz. Daha önce sadece adını duyduğumuz Oidipus kompleksinin böylesi bir çeşidi de olduğunu ve ölümcül etkilerini de görmüş olduk böylece. Çevrenizde bu oyunu oynayan birileri varsa (mesela kendiniz) ve aynı dertten muzdarip olursa (mesela "Kubrick sevmiyorum" falan gibi acayip belirtiler çıkarabiliyor bu hastalık) bize başvurmaktan çekinmeyin, Serkan sayesinde tecrübeliyiz, yardımcı oluruz.

Tabii vaktin çoğunu bu virüs kapmış arkadaşla geçirdiğimiz için diğer yazarlarımıza ve onların oyunlarına çok ilgi gösteremedik. Onlar da sağolsun, sorun çıkarmadan oynayıp yazdılar yazılarını. Girip okuyalım hemen.

Bir de bu hafta derginin bir yerlerine soru sıkıştırdık. Sorunun kendisini ve cevabını bulup bize gönderen 100'üncü kişiyi Avaturk'ten sürpriz bir oyun bekliyor. Cevabı [yarisma@progamer.com](mailto:yarisma@progamer.com) adresine bekliyoruz.



Conflict: Desert Storm

S.14



Mercedes-Benz World Racing

S.16



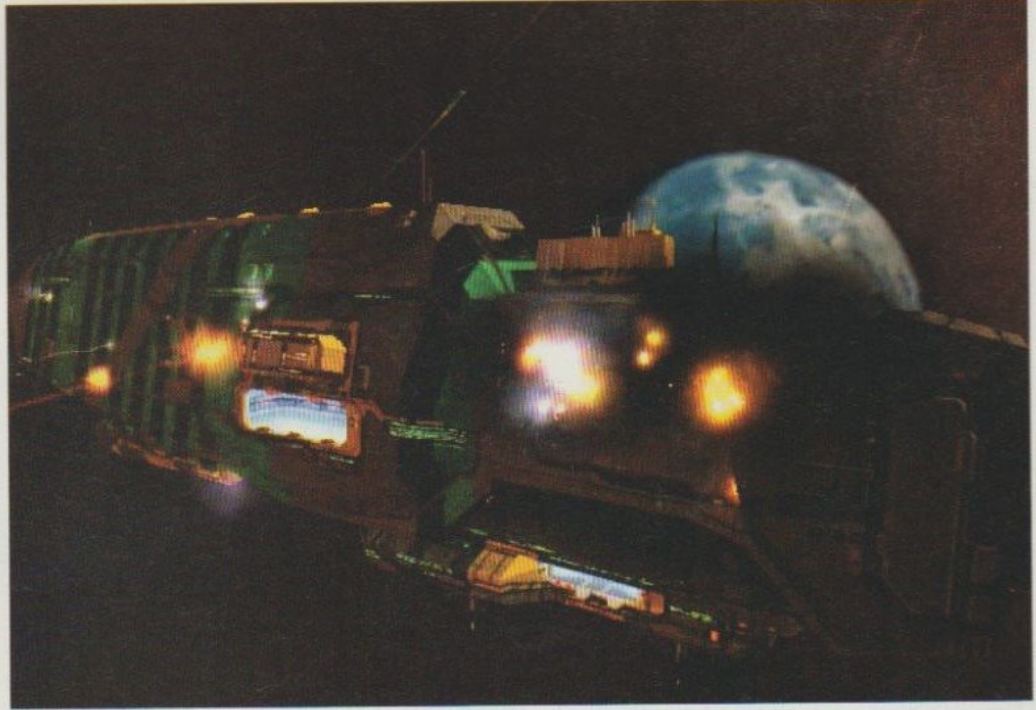
Hiars 9

S.17

# HOMEWORLD 2

Bilgisayarda bu kadar güzel oyun yapmak yasaklanmalı. Diğerleri görüyor, kıskanıyor, yapamıyor. Sonuç? Sabahtan akşama kadar Homeworld oynuyoruz

TÜR: RTS ÜRETİCİ: Relic Entertainment DAĞITIMCI: Vivendi [www.homeworld2.com](http://www.homeworld2.com) SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 600 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı 1.2 GB hard disk alanı



**S**evdiğim oyunları yazarken zorlanıyorum. Ne yazacağımı bir türlü toparlayamıyorum, en kısa şekilde en fazla şeyi anlatmak istiyorum. Homeworld için de aynı şeyler geçerli. Elimize ilk geçtiğinde, önceden daha da gecikeceğini zannettiğimiz için şaşırдық. Sonra hemen yükleyip oynamaya başladık. Şu yazıyı yazana kadar da hâlâ oynuyorduk. Yazı biter bitmez oynamaya devam edeceğiz. Çünkü sonda yazılacak şeyleri başta söylemeyi seven bir kişi olarak söyleyebilirim ki bu oyun mükemmel. Yani neredeyse...

Homeworld 2, bilmeyenler için söyleyelim, uzayda geç, gerçek zamanlı bir strateji oyunu. 1999 yılında çıkan orijinal oyunun devamı. Baş döndürücü grafikler ve mükemmel müziklere sahip olan bu oyun, bu senenin favorileri arasında yerini çoktan aldı.

### Dostu düşmanı tanı

Oyun çok ileri bir tarihte geçiyor. Konu biraz karışık olsa da Hiigaran ve Vagyr isimli iki ırkın birbirleriyle savaşını konu alındığını söyleyebiliriz. Hiigaran'ları biz oynuyoruz.

Dolayısıyla onlar iyi çocuklar. Zorunlu kalmadıkları sürece savaşa girmiyorlar ve araştırmalara çok önem veriyorlar. İlk oyunda bu ırk çok uzak bir gezegene sürgüne gönderilmişti. Ve oyunun sonunda başarılı olursanız (ki oyun çok zor) ana dünyanızı yeniden ele geçiriyordunuz. Bu ikinci oyundaki amacımız ise ortalıkta ağızdan ağza dolaşan bir kehaneti incelemek ve mümkünse onu gerçekleştirmek. Bunu yapmak için de ırkımız kendini Vagyr isimli bir ırkla Dust Wars adı verilen bir savaşta buluyor.

Düşmanımız olan Vagyr ise çapulcu ırkın teki. Yolda görseviz yüzüne bakmayacağınız bu ırk teknolojisi yetersiz olduğu için gelişmiş olan ırklardan gemileri çalıyor. Vahşi batıda at çalanları asarlarmış. Siz de sizin gemilerinizi çalan adamlara karşı aynı muameleyi yapıyorsunuz. Ancak bu ırk çapulcu olmanın yanında son derece savaşçı. Yani asabi adamlar. Sadece 300 kilometrede bir geminiz var diye savaş açıp üzerinize bir filo gönderiyorlar. Başa çıkmayı öğrenmek gerekiyor. Nasıl mı? Siz de filo yapın görsünler günlerini. Ama o

kadar kolay değil. Bunun için neyin ne işe yaradığını öğrenmeniz gerekiyor. Ve bu öğrenme süreci sizin uzayın derinliklerine doğru yaptığınız yolculuklar sırasında gerçekleşiyor.

Hikayenin anlatımı inanılır gibi değil. Demolarda grafik dizaynlardan kaçılarak konsept çizimlere yer verilmiş. Ve üstelik bunların çoğu da siyah beyaz. Hikayeye masalsi bir hava verilmiş istenmiş ve de başarılı olmuş. Koskoca bir ırk kontrolünüzde ve karşınızda yine çok kuvvetli bir ırk var. Ve harita bir dünya değil, bir evren. Evren derken ciddiyyiz. Yani gemi kilometrelerce uzunlukta ve içinden topluğne gibi çıkan gemiler onlarca metre uzunluktaki savaş gemileri.

Hikayeyi masalsi yapan bir diğer özellik de senaryonun aslında iki kişinin arasında geçmesi. Yani evet bütün ırk savaşıyor ama sizin ana geminizle karşı tarafın ana gemisini komuta eden iki kişi arasında geçiyor. Sizin geminizi güzel ve kafasından kablolar çıkan çıplak bir kadın kontrol ederken, diğer gemiyi zırhlı ve savaşçı görünümlü bir erkek yönetiyor.

Son olarak hikayenin ken-



Düşmana ait olması falan farketmez, bu gemiler çok güzel.

disi de oldukça bağlayıcı. Yani ilk oyunu oynamayanlar bile bu oyuna başladıklarında hikayeyi yakalayabiliyor. Çünkü ilk oyunla bağlantılı görünse de aslında Homeworld 2'nin kendine özgü bir kurgusu var.

## Gördükleriniz daha yakın olabilir

Oyunun en güzel ve dolayısıyla en zorlayıcı tarafı grafikleri. Oyunun bütün özelliklerini görebilmek için, nasıl söylesem bilemiyorum, 128 MB bir ekran kartına ihtiyacınız var. İlk başta korkutucu gibi görünse de zamanımızın en önemli donanımı ekran kartları. Bizce bu oyun bile tek başına bu paraya kıymanıza yeter. Şu sayfalardaki resimlere bakın. Bunların hiçbirisi demo değil.

Her biri oyunu oynarken sizin de görebileceğiniz sahneler. Evet daha düşük bir ekran kartıyla da oyunu oynayabilirsiniz. Ancak 32 MB'lık konfigüras-

yonla oyunun birçok gölge animasyonundan ve yüksek bir performansından uzak oynarsınız.

Diyelim ki oyunun size önerdiği 64 ya da bizce 128 MB olan ekran kartınız var. O zaman sizleri görsel bir ziyafet bekliyor; uzayda gerçekleşen ve yüzlerce geminin aynı anda savaştığı... Ancak bu kadar iyi ekran kartlarına sahip olmanın da getirdiği bazı zorluklar var. Savaşlar o kadar güzel görünüyor ki bir gemiye zoom yapıp onu izliyorsunuz ve büyük bir ihtimalle de bu yüzden savaşı kaybediyorsunuz.



Herhalde bu yüzden oyun bize 64 MB'lık bir kartı öneriyor.

Grafikler, oyunun çok büyük bir kısmını oluşturuyor. Ve dediğimiz gibi alışmak da uzun sürüyor. Oyunu bitirmek için grafiklere hakim olmak gerekiyor. Gemilerinize hem yakın olmalısınız, hem de savaşın tamamını görebilmelisiniz.

## Ekranı kapayıp müziği dinleyin

Homeworld bir RTS'de gördüğüm en iyi müziklere sahip. İlki de öyleydi. Senfonik

müzik her ne kadar yönetmeni sevsem de Kubrick'in A Space Odyssey'inden beri uzaya çok yakışır. Sonsuzluğa kadar uzanan bir müzik, derinlik hissini çok güzel veriyor. İlk oyunda Samuel Barber'in Adagio'sunu kullanan programcılar bu sefer kendi müziklerini yapmaya karar vermişler. Çok da güzel olmuş.

Durağan sahnelerde çalan müzik uzayda yalnız olduğunuzu düşündürürken savaş sahnelerinde vurmalı çalgılar sayesinde savaştığımızı hissediyorsunuz. Buna patlama grafiklerini de eklersek elimizde uzun günler ve geceler boyunca oynayacağımız bir oyun oluyor. Ancak bazı durumlarda oyundan çok zevk alsanız da müzikleri yakalayabilirsiniz. Bunun içindir ki ekranı kapatın ve müziği bir de bu şekilde dinleyin. Aslında ne kadar uğraşıldığını ancak öyle anlayabilirsiniz. Gerçi ben yaptığımda savaş kaybettim ama olsun. Load opsiyonumuz bakidir.

Bütün bunlar tamam. Şimdi sıra en önemli noktaya geldi, oyunun nasıl oynandığına...

## Ekranı açın, oyuna başlayın

Oyunu tek kelimeyle özetlemek gerekirse (neden böyle bir şey söylemek gerekir tam olarak

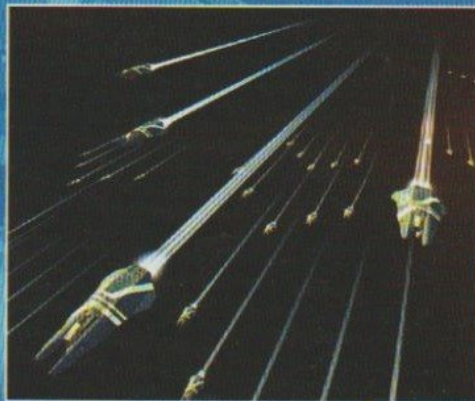
## Uzay deyip geçmeyin

**M**adem ki bir uzay oyunuyla karşı karşıyayız, size uzay hakkında öğretici bazı bilgiler verelim.

- Dünyadaki her insan için evrende 10 tane galaksi vardır. Ve sadece bizim bulunduğu Samanyolu Galaksisi'nde milyarlarca yıldız var. Hesabı siz yapın. Evrende yaşam var mı yok mu?
- En yakındaki Güneş sistemine ışık hızıyla yol alan bir geminin dört yıl gitmesi sonucunda ulaşılabilir.
- Uzayda her Higarii'ye iki Vagyr düşüyor. Bu durumu bir şekilde telafi etmek için Homeworld'ü oynamalısınız.
- Dünyanın ürettiği en büyük uzay istasyonunun boyu bir rugby sahası büyüklüğünde (yaklaşık 100 metre). Higarii firkateynlerinin

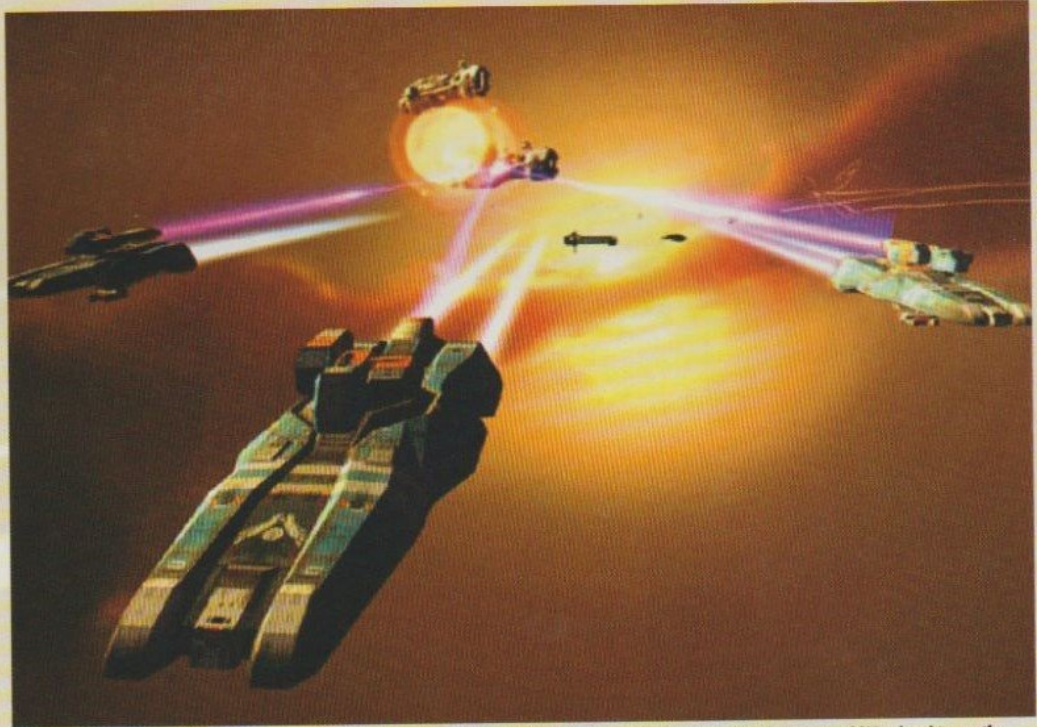
ortalama uzunluğu ise 250 metre. Çok geri kaldık çok.

- Son olarak dünyada altı milyar insan var ve aslında Higarii diye bir şey de yok. Yani biz onları alınız.



çözemesek de) "zor" diyebiliriz. Çünkü oyunda üç boyutun üçünü de kullanıyorsunuz. Gemileriniz uzayın içinde istediğiniz bir hedefe doğru ilerleyebiliyor. İlk oyunu oynamış olanlar bu açıdan daha şanslı. Ancak hareket ilk oyunda olduğundan çok daha kolay. Eskiden "m" harfine basarak nasıl hareket edileceğini seçerken şimdi çok basit bir şekilde farenin sağ tuşuna basarak bunu halledebiliyorsunuz. Ayrıca isterseniz gemilerinizi gruplayarak bir arada ilerlemelerini sağlayabiliyorsunuz. Ancak bunlara rağmen gözünüz alışana kadar gemilerin ne kadar yakında ya da uzakta olduğunu çözemezsiniz. Merak etmeyin. Training bölümlerini geçin, bir iki bölüm oynayın, alıştığınızı göreceksiniz.

Oyun sadece üç boyutlu olması nedeniyle zor değil. Homeworld taktiksel olarak da sizi zorluyor. Basit olarak bakıldığında oyun bir RTS, yani mineral toplayıp karşının ünitelerini az ünite kaybederek yok etmeniz gerekiyor. Ancak bu, burada yazdığım kadar kolay değil. Hatta çok zor. Misal ben, bir hafta boyunca oyunu oynayıp yedinci bölüme kadar gelebildim. Oyunun her bölümünü geçmenin sadece bir yolu var. Eğer siz o yolu bulamazsanız, yani doğru gemileri basmazsanız Vagyr filosuyla çok hoş olmayan dakikalar geçirip yeniden load etmeniz gerekiyor. Karşı tarafın hangi gemilere sahip olduğunu bilmeli ve buna



Bu ekranda gördüğünüz her şeyin çevresinde 360 derece dönebilmek, tüm detaylara en yakından bakmak Homeworld 2'ye has bir marifet.

göre bir ordu kurmalısınız.

Homeworld'un oynanışındaki bir başka ilginç taraf ise ünitelerinizin bölümlerde sizinle beraber hareket etmesi. Ki bu da işinizi hiç kolaylaştırmıyor. Çünkü bir bölümde bastığınız gemiler bir diğer bölümde fıstık leblebi niyetine yok olabilir. Yani gemi üretirken (Starcraft tabiriyle basarken) dikkatli olmanız gerekiyor. Bölümler içinde kullanılabilecek gemiler basarsanız sizin için daha iyi olur.

Ortaokuldan bildiğimiz X,Y,Z aksislerini doğru kullanıp doğru stratejiyi belirledikten sonra bölümleri rahat rahat geçebiliyorsunuz musunuz ? Tabii ki hayır.

Bunun yanına bir de epik senaryonun nedense hiç sizin işinize gelmeyen değişiklikleri eklenince, benim gibi sabahlardan akşamlara kadar bağırıp çağırıp fareden hıncınızı çıkartıyorsunuz. Şimdi bu yazıyı yazdıktan sonra, okuyup da oyunu oynayıp "A ah, ne kadar kolay oyun halbuki, Serkan neden böyle söyledi acaba?" diyenlerle de konuşmak istemi-yorum (diyenlerin de alnını karışlarım). Oyun zor.

### Uzayın kısıması

Oyun hakkında paylaşmak istediğim bir şey daha var. O da oyunun multiplayer seçeneği. Oyunu 4 kişi aynı anda oynayabiliyorsunuz. Uzak o kadar sınırsız olmasına rağmen aynı sektöre dört ana geminin bir-den giriş yapmasını yadırgamazsanız bu oyunu arkadaşlarınızla çok uzun süre oynayabilirsiniz. Seçilebilecek iki ırk olmasına rağmen bu ikisi birbirinden oldukça farklı. Yani Hiigari teknolojisi daha çok lazer ve Ion üzerine dayanırken Vagyr gemileri çok kuvvetli füzeler üzerine uzmanlaşmış durumda.

Son olarak Homeworld 2'nin çok iyi bir oyun olduğunu söyleyebilirim. Orijinaline çok şey katmamış gibi görünse de oynanış açısından çok gelişmiş ve çok daha dengeli. Bir de daha çok sistem istiyor. Bir genç, yeni bir oyunu oynamak için daha ne ister ki?

Ayrıca bizim tavsiyemiz oyunu bir kere bitirdikten sonra zorluk seviyesini değiştirerek yeniden oynamanız. Ciddi bir şekilde stratejik zekanızın gelişeceğini düşünüyoruz. En azından biz oyunu bitirdikten sonra böyle yapmaya ant içtik. Yoksa içmedik mi? O zaman içtiğimiz neydi?

Serkan Ayan



Biraz analitik geometri, biraz strateji bilgisi, biraz sabır. O kadar da zor bir oyun değil aslında!

## PRO PUAN

- ✓ Muhteşem grafikler, müzikler, senaryo, kurgu. Bir RTS'den isteyeceğimiz her şey ve daha fazlası bu oyunda mevcut.
- ✗ Dehşet bir sistem gereksinimi var. Oynanışı oldukça zor. Öğrenmek uzun zaman alıyor.

Zamana dayanan bir oyundan daha iyi ne olabilir ki? Zorlayıcı ama karşılığını veriyor.

# 92

# Conflict: Desert Storm II

TÜR: Third Person Aksiyon ÜRETİCİ: Pivotal Games DAĞITIMCI: SCI Games www.conflict.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 700 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Çöl Fırtınası operasyonunun bir sonraki adımı, şehir savaşı



Dört kişilik takımınızı yönetirken birbirleri arasındaki koordinasyonu sağlamak için epey ter dökeceksiniz.

**S**on dönemlerde hepimiz savaşa son derece aşina olduk. Televizyonlarda savaşı hakkında taktik yapan insanlar sayesinde neredeyse stratejistler kadar savaş taktikleri konusunda uzmanlaştık. Özellikle ABD Irak'a saldırdığında ağızdan ağza dolaşan şehir savaşı sözcükleri günlük hayatımızdaki konuşmalarımıza bile yansdı. İşte Conflict: Desert Storm II bu noktada bize şehir savaşı hakkındaki kulaktan dolma bilgilerimizi kullanmak için bir fırsat sunuyor.

Conflict: Desert Storm II (Kısaca CDSII diyelim) bizi 1991'e, ilk Körfez Savaşı'nın yaşandığı zamana götürüyor. Özel kuvvetlere mensup

takımımızla Irak sokaklarında Saddam Hüseyin'in kuvvetleriyle çarpışıp; Irak'ın hava savunmalarını, iletişim sistemlerini etkisiz hale getirmek gibi savaşın gidişatını etkileyen son derece önemli görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz.

CDSII'de, ismindeki çöl kelimesinin aksine kendimizi amansız bir şehir savaşının içinde buluyoruz. Bu da sürekli çatışma, sürpriz saldırılar, ölümcül pusular anlamına geliyor. Çeşitli görevlerin bazı bölümlerinde gizlice ilerlemek de gerekebiliyor. Ancak hiçbir zaman oyun bizi bu şekilde hareket etmeye zorlamıyor. Gizlice ilerlememiz gereken bir yerde John Woo filmlerindeki gibi meydana atlayıp tüm ateş

gücümüzle saldırmak da mümkün. Ayrıca oyundaki bölümlerin birçoğunda çeşitli araçları da kullanabiliyoruz.

## Sir, yes sir!

Oyuna başlamadan önce ilk olarak dört adet eğitim görevini oynuyoruz. Bu görevler, hem oyunun kontrollerine alışmak açısından hem de askeri

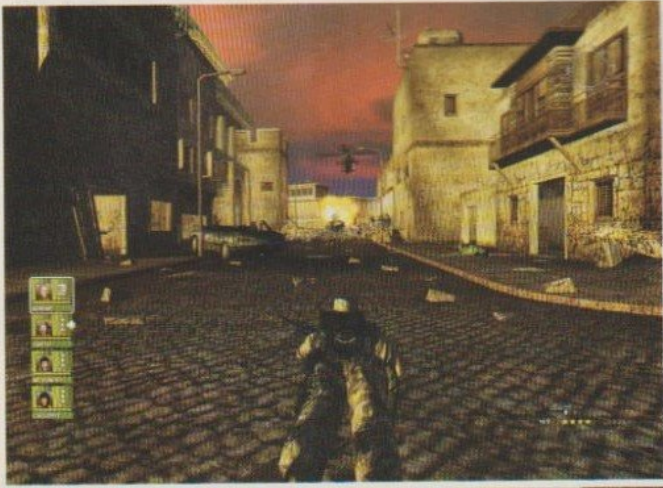
edat atmosferinin çok iyi yaratılmış olmasından dolayı son derece başarılı. Eğitim görevleri; temel kontroller, silah eğitimi, gizli hareket etme, patlayıcıların kullanımı, araç kullanımı, takım arkadaşlarımızı yönlendirme gibi birçok konuda bizi asıl görevlere hazırlıyor. Özellikle takım arkadaşlarımıza verebileceğimiz komutlar oyunu son derece etkiliyor. Bu konudaki eğitimi dikkatlice takip etmenizi şiddetle tavsiye ediyorum.

Eğitim görevlerini bitirdikten sonra son derece akıllıca tasarlanmış zorlu görevler bizi bekliyor. Bölümler, Irak'taki askeri operasyonlara bizzat katılmış bir SAS komandosunun danışmanlığıyla hazır-

lanmış. Bölümlerin tamamında takım taktikleri, gizlice hareket etme ve aksiyon öğeleri oldukça iyi harmanlanmış. Oyunun atmosferi ise tek kelimeyle mükemmel. Telsiz konuşmalarından şehir tasarımlarına, kum fırtınalarından üzerinize yağın bombalara kadar her şey savaş atmosferini son derece iyi yansıtıyor. Sonuç olarak oyun öylesine sürükleyici ki, başından sonuna kadar sıkılmadan oynamanız mümkün.

İlk olarak bizden SAS komandoları ya da Delta Force arasında bir seçim yapmamız isteniyor ancak bu seçimin oyunda hiçbir pratik yararı yok. Görevlerin başında öncelikli olarak kısa bir demo izliyoruz, ardından uydu görüntüleriyle yapmamız gerekenler tek tek anlatılıyor. Ancak briefinglerde altyazı seçeneği mevcut değil. Eğer İngilizce yeterince iyi diyorsanız bir sorun yok, ayrıca oyun içinde F1 tuşu ile yapmanız gereken görevleri ve haritadaki yerlerini görebiliyorsunuz.

Takımımız dört karakterden kurulu. Bunlar; takım lideri Bradley, sniper Foley, ağır silahlar uzmanı Connors ve patlayıcı uzmanı Jones. Görevlerin yapısı gereği de her birini etkin olarak kullanmak zorundayız. Kısacası Cüneyt Arkın gibi dünyayı tek başına kurtarmamız mümkün değil. Takım taktikleri oyunun gidişatını son derece etkiliyor.



İşte operasyon sonrası bir şehir görüntüsü. Hafızamızdaki taze "pazar yeri bombalama" görüntüleriyle birleştiğinde iç burkuyor.

Özellikle hard zorluk seviyesinde oynuyorsanız adamlarınızın pozisyonları bile hayatta kalmanızı sağlayacak bir etmen haline dönüşebiliyor. Ayrıca oyun içinde sınırlı sayıda kaydetme olanağımız olduğundan son derece dikkatli olmalıyız. Bu sistem bence son derece iyi olmuş, her adam öldürdükten sonra save aldığımız oyunlar bir süre sonra sıkmaya başlıyordu.

### Bir askerın en iyi dostu

Takımdaki herkesın kullanabileceği çeşitli silahlar var. M-16, AK-47 gibi silahlardan, anti-tank silahlarına kadar birçok değişik silah mevcut. Bunların yanında mayınlar, medikitler, gece görüş gözlük-

leri, duman bombaları gibi çok sayıda ekipmanı da kullanabiliyoruz. Birçok oyunda değişik ekipmanlara sahip olmamıza rağmen çoğunu hiç kullanmadan oyunu bitirebiliyorduk. CDSII'de ise örneğin ateş hattının ortasında yaralanan bir adamınızı iyileştirmek için duman bombalarıyla düşmanın görüşünü engelleyip diğer askerlerimize güvenli bir geçiş sağlayabiliyoruz.

Oyunun bir diğer ilginç özelliği ise sık sık kullandığımız ekipmanlarda zamanla ustalık kazanabilmemiz. Her bölümün sonunda, ekipmanlar konusunda gösterdiğimiz gelişme, aldığımız madalyalar, bölümdeki performansımız (headshot'lar, attığımız mermi

sayısı vs.) hakkındaki detaylı istatistikleri görebilmek mümkün.

CDSII'nin en etkileyici yanlarından biri ise yapay zeka. Programcılar düşman askerlerinin yapay zekasını tasarlarlarken, gerçekçi bir atmosfer sağlamak için ordudan özel bir danışmanla birlikte çalışmışlar. Yapay zekanın bazı durumlarda yaptığı koordine saldırılar sizi son derece zor durumda bırakabiliyor. Örneğin susturuculu bir silah ile ıskaladığınız bir asker, geçen kurşunun sesini fark edip sizin yerinizi bulmaya çalışırken bir diğeri paniğe kapılıp tüm üssü ayağa kaldırabiliyor.

Düşmanların çatışmalar sırasındaki hareketleri de gerçekçi. Askerler buldukları pozisyonlara göre koşup siper alabiliyor ya da sağa sola kayarak hedef almanızı zorlaştırabiliyor. Oyunun büyük bir kısmında birden fazla askerle çatıştığınız için tek bir asker için harcadığınız zaman hayati bir önem taşıyor.

### 30 saat yetmez mi?

Oyunun grafikleri ve fizik motoru da bir iki ufak tefek sorun dışında oldukça iyi. Tüm animasyonlar, ışık ve patlama efektleri son derece gerçekçi. Bunda fizik motorunun büyük katkısı var.

Düşman askerleri, gerçekte nasıl olması gerekiyorsa öyle ölüyor. Bunun anlamı, merdivenden yuvarlanan insanlar ya da bir patlama sonucu metrelerce ileri fırlayan askerler görebilmemiz demek. Fizik motorunda en göze çarpan problem ise yerde sağa sola yuvarlanırken köşelere takılmamız ve bu nedenle bazen hedef alamamız.

Conflict: Desert Storm II bu türün meraklıları için kaçırılmaması gereken bir oyun. Oyun hard zorluk seviyesinde yaklaşık olarak 30 saat kadar sizi oyalayabilecek nitelikte olmasına rağmen şaşırtıcı biçimde asla sıkılmıyor. Ayrıca oyunu bir kez bitirdikten sonra "extreme" zorluk seviyesi de daha fazla mücadele isteyen oyuncular için aktif oluyor.

Özberk Ölçer



## PRO PUAN

- ✓ Mükemmel atmosfer, sürükleyici senaryo, geliştirilmiş yapay zeka ve gerçekçi görsel efektler
- ✗ Fizik motorundaki ufak tefek sorunlar haric oyunundaki tek kötü yan durup dururken Irak'a saldırmak.

Başından kalkmadan oynayabileceğiniz son derece heyecan verici bir oyun.

# 88

# Mercedes-Benz World Racing

TÜR: Yarış ÜRETİCİ: Synetic Racing Line DAĞITIMCI: TDK Mediactive SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 800 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı, 1.5 GB hard disk alanı

Gerçeğe çok yakın ve hızlı bir Mercedes deneyimi

**S**imulasyon tarzı yarış oyunu sevenlerin beğeneceği türden bir oyun World Racing. Üstüne bir de Mercedes seviyorsanız tam size göre, çünkü Synetic'in Mercedes için hazırladığı oyunda kullanabileceğiniz tüm arabalar çeşitli Mercedes modelleri. Mercedes bu işe reklam amacıyla girdiğinden (gerçi hedef kitle biraz şaşmış gibi, bizde nerde o kadar para?) ve oyunda simülasyon özelliği olduğundan grafik motorunda arabalar üstündeki detaylara önem verilmiş. Özellikle ön panel görüntüleri gayet özenli ve ayrıntılı hazırlanmış. Son zamanlarda yapılmış *Need For Speed: Hot Pursuit 2*, *Colin McRae Rally 3* ve *TOCA Race Driver* gibi birçok oyunda pek de önem verilmeyen bir konu bu. Hatta bazı oyunlarda iç kamera görüntüsü yer bile almıyor. World Racing bu yönüyle öne çıkıyor.

Araba modellemelerinde ve grafiklerinde arabaların arka stopları hariç herhangi bir grafik hatasına rastlamadım. Arka stoplar sadece frene basıldığında komple kıpkırmızı bir şekilde



Çevre grafikler iç açıcı değil ama bize ne çevreden, araba rahat.

yanıyor. Diğer efektler resmen unutulmuş; ne geri vites ışığı, ne sol, ne de sağ sinyal... Oysa Mercedes'ler öyle mi?

Arabaların yol tutuşları ise oldukça iyi. Yani bazı yarış oyunlarındaki gibi arabalar ani hareketlere karşı elektrikli süpürge gibi tepkiler vermiyor (araba kullananlar ne demek istediğimi anlamıştır).

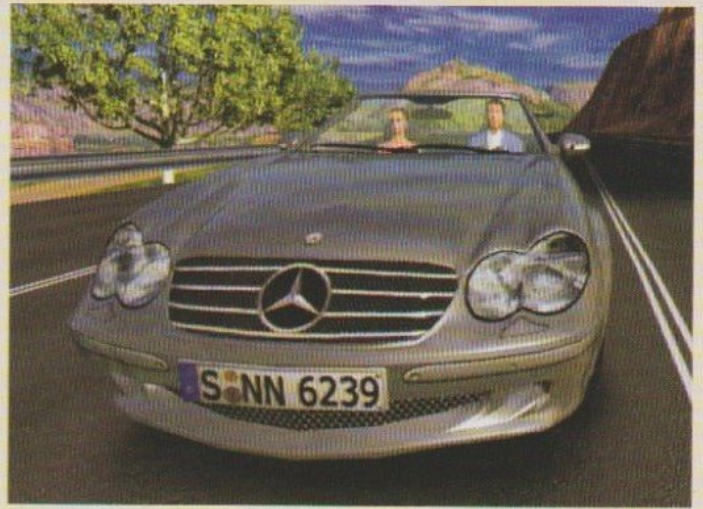
## Bayan doktordan temiz Mercedes

Bazı yarış oyunlarında olmayan ama World Racing'de bulunan bir diğer özellikse ABS ve ASR gibi sistemleri kapatıp açtığınızda arabanın gerçekçi tepkiler veriyor olması. World Racing, fizik motoru ve araba kontrolü açısından, arabaların yol tutuşundan aldığı hasarlara kadar gayet başarılı yapılmış. Arabaların hasar alma efekti de Colin McRae 3'teki kadar iyi değilse de yeterli.

Oyunda grafik açısından tek hoşuma gitmeyen nokta, Mercedes'i öne çıkarmak için araba görüntülerini abartıp çevre görüntülerini zayıf bırakmış olmaları. Ama bu da genel olarak

tüm yarış oyunlarının ortak sorunu olduğundan görmezden gelinebilir.

Oyunun ses efektleri de simülasyon tarzında, gerçek bir Mercedes nasıl ses çıkarıyorsa o ses



Böyle bir arabamız var ve yarış peşinde koşuyoruz. Direksiyonu güneye doğru kırsak ya... aynen konmuş. Müzikleri de orta karar. Yalnız giriş videosu berbat, ona bakıp oyunu çöpe atmayın sakın! Gerisi güzel çünkü.

## Abi kaç yapıyo bu?

World Racing'de toplam 120 model var, yani hemen hemen tüm Mercedes modelleri. Rally, Formula ve City tarzında olmak üzere seviyeye göre Alps 1, Japan 2 gibi isimleri olan 88 pist var. Bütünleşmiş yarış senaryoları içermesi oyunu güzelleştiriyor. Hoşuma giden bir diğer olay ise kendi karakterinizi oluştururken arabanızın plaka tarzını, kaskınızın rengini ve plaka yazınızı istediğiniz gibi değiştirebiliyor olmanız. Oyun, SideWinder ya da diğer marka direksiyonları destekliyor. Üstelik direksiyonu takınca kabuslar yaşamıyorsunuz.

Mercedes - Benz World Racing, basit eksiklikleri dışında

yarış oyunu meraklılarının ve Mercedes sevenlerin zevk alacağı bir oyun. Özellikle de kariyeriniz gelişmeye başlayınca ve oyunda ilerledikçe kendinizi kaptırırsunuz. Oyunda bir süre sadece Mercedes'lerden sıkılıyorsunuz, çünkü ilerledikçe yarışacağınız pistlerden başka sadece model model Mercedes'ler kazanabiliyorsunuz.

Tayhan Memir

## PRO PUAN

- ✓ Arabaların özellikle iç grafikleri, çok sayıda araba ve pist, simülasyona yakın bir oyun zevki.
- ✗ Çeşitli grafik hataları, yüksek sistem gereksinimi, sadece Mercedes olması.

Mercedes kullanmak zevkliymiş. Biz bunu gördük.

**75**



# Hiarcs 9

TÜR: Simulasyon ÜRETİCİ: ChessBase DAĞITIMCI: ChessBase www.davilax.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 200 MHz işlemci, 32 MB RAM, 4 MB ekran kartı, 130 MB hard disk alanı

En güncel satranç veritabanına ve fötr şapkalı üstada buyrunuz

Satranç üzerine düzenli aralıklarla yeni oyunlar ya da oyunların yeni versiyonları çıkar. Bu oyunların birbirinden farkı, temelde veritabanında ne kadar oyun olduğu ve "yol gösterme" ya da "öğretme" diyebileceğimiz işlevi ne şekilde yerine getirdiği kriterleriyle anlaşılır. Bir de 3D grafikler gibi ek özellikler katılmaya çalışılır bu oyunlara, ama satranç meraklıları için aslolan içeriktir.

## Kişiye özel yardım

Hiarcs'ın (higher intelligence auto response chess system) da 9'uncusu çıktı. Veritabanında 500 bin oyunu saklayan ve Fritz'in oyun motorunu kullanan Hiarcs 9'un seleflerinden en önemli farkı, satranç oyunu uzmanı Eric Hallsworth'ün hazırladığı ve önceki Hiarcs'larda da daha az kapsamlı olmakla birlikte benzerleri bulunan ve oyunun bu versiyonuna adapte edilmiş olan açış kitabı. Oyun sırasında edindiğiniz bilgilerin ve aldığınız yardımın kaynağı burası. Sisteminize yüklerseniz ne ala, yoksa oyun bu kaynağı direkt CD'den de kullanıyor, ama her hamlede sizi 5-6 saniye bekletiyor.

Çok kademeli zorluk dere-

celerinde oynanabilen oyunda, aktive ettiğinizde size önerilerde bulunan ve yanlış bir hamle yaptığınızda uyarı veren bir "üstad" penceresi var. Fötr şapkalı, purolu, eli her daim şakağında takılan bu üstad, aslında çok yardımsever biri. Kendinizi cin saydığınız ama aslında çok salakça bir

hamlede bulunduğunuzda "a2/a4'ten emin misin Esracım? Bu senin sonunu hazırlayabilir" şeklinde tatlı-sert uyarılar yapıyor. Siz de usulca "Peki, geri alıyorum" diyorsunuz ve üstadla ilişkiniz seviyeli biçimde devam ediyor. Ancak siz ona "n'apmalıyım?" diye sorduğunuzda sizi bekletirken "ben birkaç milyon kadar pozisyonu tararken biraz bekle", "birkaç derin nefes al" ya da "er... er... bi bakayım" gibi abuk subuk cevaplar veriyor.

Üstaddan alacağınız yardımı kendi tarzınıza göre de düzenleyebilirsiniz. Sözelimi uzun vadeli planlar, tipik piyon konumları ve şahın güvenliği gibi isimleri olan

seçenekleri kullanabilirsiniz. Böylece saldırıya/savunmaya yönelik oynama ya da sizin stratejinize göre önemli olan bir taşı koruma/etkili bir şekilde kul-



Sadece bir screenshot almak için böyle acayip hamleler yaptım. Yoksa satrançta o kadar kötü değilimdir.

lanma şanslarınız var. Geliştirilmiş arama fonksiyonuyla en iyinin yanı sıra "nispeten iyi" ya da "sorun çıkarılmayacak" hamleleri de bulabilirsiniz. Ayrıca options menüsünde işaretleyerek tahtada tüm hareketlerin açıklanmasını, rakibin hesapladığı hamleleri, tehdit altındaki kareleri filan da görebilirsiniz.

## Grafiği dışlamışlar

Sürelerini dakika ve saat bazında ayarlayabileceğiniz Blitz, Long ve Rated seçenekleri var. Bunların dışında işlevlerini isimlerinden anlayabileceğiniz Tournament, Friend Mode, Sparring, Handicap and Fun ve Shuffle gibi tarz seçenekleriniz var. Hiarcs 9, Fritz 8'in motorunun yanı sıra kullanıcı arayüzünü de kullanıyor. Bu bağlamda grafiklerde bir sürpriz yok. 2D, 3D ve tam ekran şeklinde ve estetik tahta/taş kombinasyonlarında seçim şansınız var ama hiçbirinde göze hitabeden bir görüntü bulmak mümkün değil. İnsan ChessMaster'ı arıyor bu noktada.

Piyasada ChessMaster, Fritz, Chess Tiger, Cimzo, Shredder gibi seçenekler varsa da Hiarcs 9 dışında hiçbirinin güncel bir oyunu yok. Dolayısıyla en güncel veritabanı da Hiarcs 9'da bulunuyor. Oynanışta da gözle görülür bir kusuru olmadığına göre satranç oyunu meraklıları için denemeye değer. Ayrıca meraklıları, şekilde görülen ve harekete duyarlı elektronik tahta DGT-Brett'i internet üzerinden sipariş edip Hiarcs 9'u gerçek ortamda oynayabilir.

Esra Akın



Oyun cidden sardıysa bir de DGT-Brett siparişi verebilirsiniz.

## PRO PUAN

- ✓ Güncel veritabanı ve açış kitabı, gelişmiş öneri fonksiyonu, rahat oynanış
- ✗ Grafiğe abanmayalım demişler belki ama ortaya kupkuru bir görüntü çıkmış

Bir satranç oyununda olması gereken temel özellikler eksiksiz şekilde bulunuyor. Daha ne isteriz?

# 70

# Nokia N-Gage

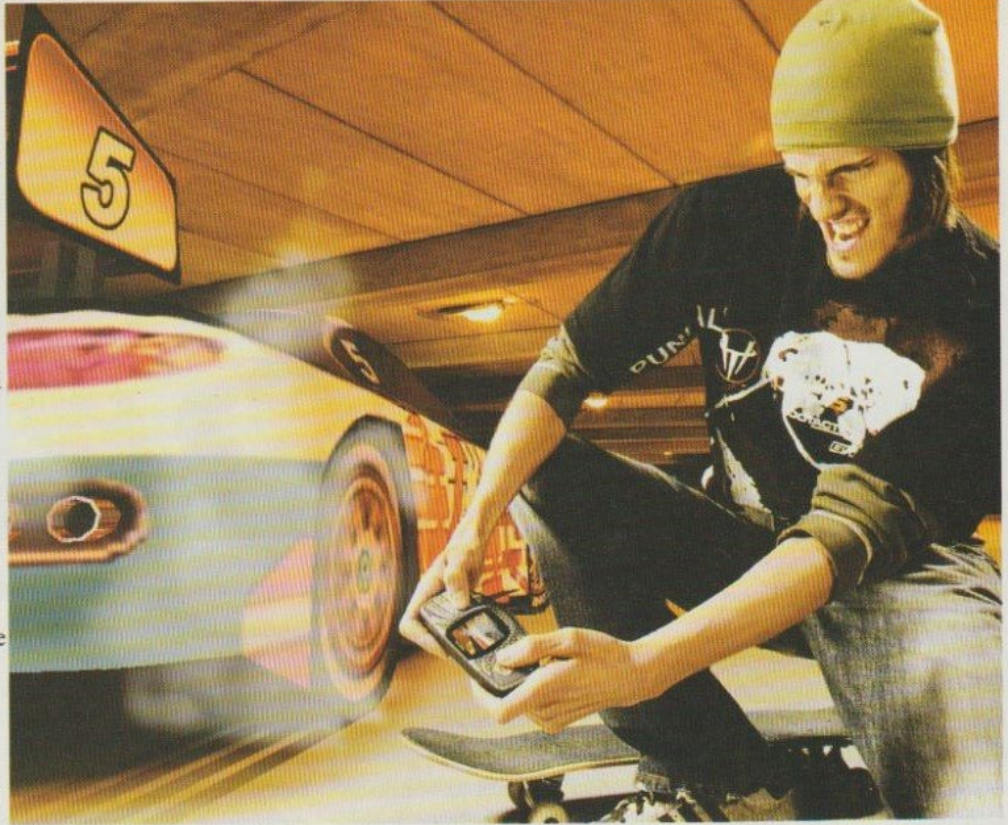
Telefon süsü verilmiş oyun konsolu

**C**ep telefonunu en çok ne için kullanıyoruz? Bu sorunun cevabı mantıken "telefon etmek için" olmalı ama değil. Cep telefonunu en çok oyun oynamak için kullanıyoruz. Özellikle de Java destekli telefonlar kullanılmaya başlandığından beri.

Bu gerçeği tek fark eden biz değiliz. Bir yandan mobil oyun geliştiricileri, bir yandan da cep telefonu üreticileri bu yeni pazarda kendi konumlarını sağlamlaştırmaya gayretinde. Bunun en iyi kanıtını görmek için N-Gage'e bakmak yeterli. Geçen ay yapılan Bilişim Fuarı'na gitmek için kimilerinin tek gerekçesi olacak kadar ilgi çekmeyi başaran bu yeni cihaza "Nokia'nın yeni modeli" deyip geçmek mümkün değil. Hele de elinize alıp biraz kurcaladıktan sonra...

## Lebiderya ekran

Geçen hafta ofisin kapısından girdiği andan itibaren buradaki herkesi bir şekilde meşgul eden N-Gage ilk bakışta, üstünde Nokia yazan bir cihaz için fazla büyük görünse de SIM kartını takıp da ekranıyla yüzleştikten sonra insanın fikri değişiyor (ki daha oyun kartını takmış değilsiniz, hesabedin). 176x208 piksellik ekran büyüklüğü ve 4096 renk desteği bu



görüntü kalitesini açıklamaya yeterli. Bir telefon için "fazla" görünebilir ama zaten bu bir telefon değil, Nokia'nın tanımıyla bir "game deck".

Cihazın tasarımına bakarak fark edilebilecek ilk şey, "aman küçük olsun" kaygısı olmaması. Tıpkı ekranındaki gibi N-Gage'in tuş büyüklüklerinden de ödün

ve-rilmemiş. Sol tarafta bulunan dört yönlü pad, oyunlarda ileri geri, sağa sola hareket edilebilir diye tasarlanmış. Ekranın sağ tarafında ise rakam tuşları bulunuyor ve bunlar da oyun içindeyken aksiyon (ateş etme, zıplama, eşya toplama, vs) için kullanılıyor.

Ekranın sağ tarafı hayatında cep telefonu kullanmış herkes için standart ama ya sol taraf? Kontrol pad'inin altında duran 3lü, menü, radyo ve müzikçalar tuşları N-Gage'e özel. Yani evet, oyun oynamak ve telefon etmek dışında bu cihaz MP3 veya radyo dinlemek için de kullanılabilir. Örneğin şu anda Radyo Eksen dinleyerek ismini bilmediğim bir Red Hot Chili Peppers şarkısının meğerse The Zephyr Song olduğunu öğrenmiş bulunuyorum. N-Gage'in hafızasında 20 radyo kanalı kaydedilebiliyor.

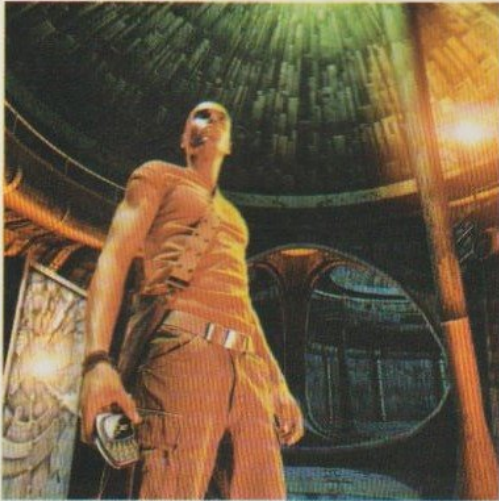
## Multiplay seçeneği

Bu yetenekli cihazın işletim sistemi, avuçiçi bilgisayarlardan tanıdığımız Symbian OS. Bizce bu doğru bir seçim, çünkü işletim sis-

## N-Gage Arena

Bilişim Fuarı sırasında N-Gage standını ziyaret edenler kıyısından bulaşmış durumda zaten, ama duymamış olanları aydınlatalım: N-Gage Arena, yakında adını daha sık duymaya başlayacağımız ve mobil oyuncuların kapıştığı yeni bir platform. N-Gage oyuncularının ücretsiz olarak kayıt yaptırdığı bu platformda hangi oyunda iddialıysanız skorunuzu göndererek diğerlerine karşı yarışabiliyorsunuz. Yarışmalar 7 Ekim'den itibaren başlayacağı için şimdilik sadece ön kayıt yaptırmak ve çok sevdiğiniz

nickname'inizi başkasına kaptırmamak gibi bir şansınız var. Arena'da yer alacağı kesinleşen oyunlar ise Tomb Raider, Toy Hawk's Pro Skater ve Pandemonium. Diğerleri de zamanla eklenecektir. Arena'ya erişim için iki yol var. Biri, oyun içindeki menüden, ki şimdilik N-Gage'iniz olmadığından bunu yapamıyorsunuz, diğeri ise [ngage.com](http://ngage.com)'a girerek Arena'ya tıklamak. Şimdilik ayrıntılar sınırlı ama N-Gage Arena'nın yakında dolup taşacağını kestirmek güç değil.



yalım. Tomb Raider bunlar arasında en popüler olanı. Serinin ilk oyununu bire bir avucunuzda bulmak biraz tuhaf bir his ama alışılıyor. Oynayıp test etme şansımız olan diğer oyun ise Pandemonium. Yıllar önce büyük bir gayretle bitirmeye çalıştığımız ama başaramadığımız bir oyunu cep telefonunuzda görünce "işte şimdi düştün elim" diye iğrenç bir espri yapasınız geliyor, Pande'nin tek kötü yanı bu. Ama N-Gage gücünde bir oyun cihazı için düşünülecek en iyi oyunlardan biri. Diğer oyunlar arasında yer alan Moto GP, Tony Hawk's Pro Skater ve Red Faction'ın da birçok oyuncunun ilgisini çekeceği kesin. Tüm N-Gage oyunlarını görmek için [www.ngage.com](http://www.ngage.com) adresine bakabilirsiniz.

Oyunlarla ilgili tek sıkıntı, bir oyundan diğerine geçmenin ciddi teferruatlı işler gerektirmesi. Evet biliyoruz, teknik olarak MMC kart takıp çıkarırken pilin devre dışı kalması gerektiği için, özellikle böyle kurulmuş sistem ama her oyunun ayrı bir kartta olması ve arka kapağın içindeki düzenin sıkışıklığı işleri zorlaştırıyor. Cihazı kapatıp arka kapağı açıyorsunuz, pili çıkarıyorsunuz, kart değiş tokuşunu yapıp geri dönüyorsunuz falan ama zaten günde 8 defa kart değiştirecek haliniz yok heralde? Yoksa var mı?

### Aman telefon çalmasın

Bu kadar farklı işlevlerle donanmış bir cihaz olarak N-Gage'in tek başarısız olduğu nokta telefon özelliği. Yani N-Gage "bir telefon alayım, içinde oyun da olsun" diyenler için değil, "oyun oynayıp müzik dinleyebileceğim küçük bir alet istiyorum, telefon olarak da kullanabilsem iyi olur" diyenler

için. Her şeyden önce bir telefon olarak biraz iri ve kulaklıksız kullanmak son derece zor. Örneğin N-Gage'iniz çaldığında diğer telefonlardaki gibi ön yüzeyi değil hoparlörün durduğu yan yüzeyi kulağınıza yaklaştırmamız gerekiyor. Ama mesaj yazmak, resim yollamak falan gayet rahat.

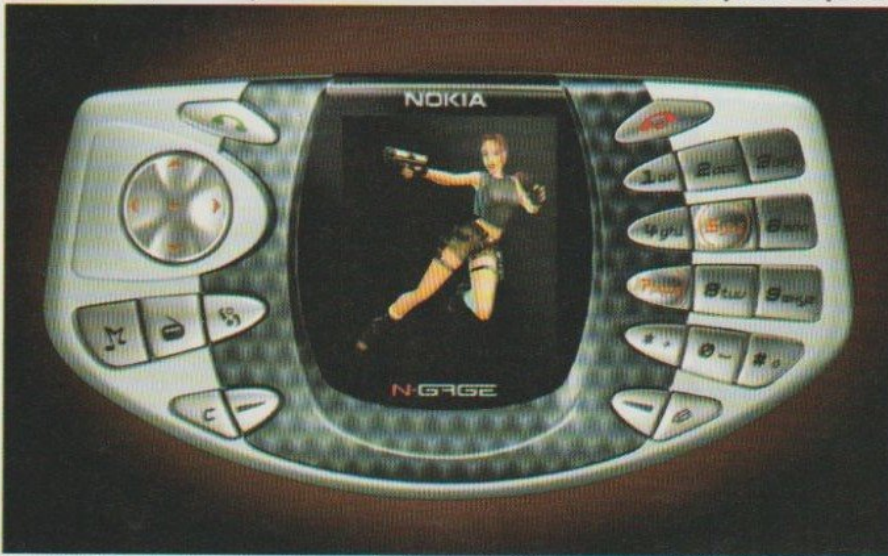


Kesin satış rakamı tüm dünyaya tanıtılacağı 7 Ekim günü belli olacak ama tüm son teknolojileri barındıran bir cihaz olarak N-Gage'in çok da pahalı olmayacağı yönündeki duyularımızı şimdiden size de çıtlatalım. İngiltere'de ön sipariş bedeli 99.99 Sterlin. Bakalım Türkiye pazarında bu rakam ne kadar değişecek.

Serpil Ulutürk

## İçeride dolu turşucuk

- Üç bant desteği (EGSM 900, GSM 1800/1900)
- 104 MHz ARM işlemci
- XHTML, Java MIDP 1.0, Symbian 6.1 teknolojileri
- SMS, MMS mesajlaşma
- 135 g, 133x69,7x19,7 mm
- 176x208 piksel görüntü 4096 renk
- Harici hafıza kartı desteği (128 MB'a kadar)
- 4 MB'a kadar flash memory
- GPRS bağlantısı
- Bluetooth
- USB girişi (PC'den müzik dosyalarını almak için)



## Philips HDD 100

Elde, avuçta, cepte, çantada 15 GB

**B**ir süredir her nevi dosyamızı USB flash belleklerde taşımaya ve aktarmaya alıştık ama genelde 32 MB, 64 MB, bilemediniz 128 MB gibi mütevazı kapasitelerimiz vardı. Keza MP3 playerlar'da da benzer kapasitelere listelerimizi sığdırmaya çalışıyorduk. Şimdi Philips'in yeni modeli HDD 100 Recording Audio Jukebox ile 15 GB gibi bir veri depolama kapasitesine doğru uzun bir sıçrama yapmaya hazırlanıyoruz.

USB 2.0'ı destekleyen HDD 100, bu özelliğiyle MP3 dosyalarını PC'den direkt kaydetmenizi sağladığı gibi tüm müzik arşivinizi de barındırabilecek. Geniş ekranıyla kullanışlı bir menü navigasyon sistemi sunan HDD 100, aynı ekranda 7 satır bilgi göstermenizi sağlıyor.

HDD 100'ün ayrıca dahili mikrofon, MP3 ve WMA uzantılı dosyaları çalma, çalınan müziğe duyarlı ve programlanabilir equalizer gibi özellikleri var. Ekranı çizilmelere karşı koruyan kaplaması ve magnezyum kasası bulunan HDD 100, tek bir şarj edilebilir Li-Ion pil ile 10 saate kadar müzik dinleme süresi sunuyor.



## Toshiba Pocket PC e750

Yüzde 40 daha hızlı

**T**oshiba'nın avuçiçi bilgisayarını e750'nin en önemli özelliği, Intel'in PXA255 400 MHz uygulama işlemcisi ile güçlendirilmiş olması. Önceki işlemcilerine oranla yüzde 40 daha iyi performans sağlayan PXA255, uygulama, MPEG decoding ve web tarama gibi tüm işlem alanlarında daha fazla hız sağlıyor.

Wi-Fi işlemci gücü ve bütünsel kablosuz geniş alan ağ özelliklerini barındıran ürün, 64 MB SDRAM, 32 MB Flash ROM, 32 MB NAND ve 3.8 inç geliştirilmiş transreflektif TFT

ekrana (240 x 320 çözünürlük/64K renk) sahip. MP3 ve video dosyalarını taşıyabilen, SD slot sayesinde ise uygulama yükleyebilen ve kablosuz bağlantılara uyum sağlayan e750'de önceki modellerde kullanılan yazılımların tümü mevcut.

Intel'in PXA255 işlemcisi, Pocket PC e750'de hem yüksek performans hem de düşük güç tüketimi sağlıyor. Ayrıca avuçiçi bilgisayarlar için üretilmiş geniş grafik yardımcı işlemci olan Imageon 100 de e750'de var. Windows Mobile yazılımı kullanılan Toshiba e750'nin fiyatı 450 dolar.



## Cebimdeki Oyunlar

Derginiz ProGamer başından beri sizlere piyasada bulabileceğiniz mobil oyunları tanıtıyor ve bu oyunları edinmenin yollarını anlatıyor. Aşağıdaki sizlere Başarı Mobile'ın hazırladığı ve sunduğu oyunlardan en çok satanlarına dair bir liste hazırladık. Download edebilmemiz için kodları yazmayı da unutmadık. Bizi okumaya devam edin, çünkü top 10 listeleri bu köşede sık sık yer alacak.



### SNOW + SPEED

Snowboard konusundaki tüm yeteneğini oldukça uzun bir pistte ağaçlara ve diğer engellere çarpmadan göster.

Tür: Aksiyon / Spor

Kod: J1400 yaz, 3846'ya gönder



### ALABANDA

Korsanlara karşı denizde mücadeleye hazır mısınız? Dikkatli ol, sen onları vurmadan onlar seni vurabilir.

Tür: Aksiyon / Savaş

Kod: J1101 yaz, 3846'ya gönder



### BATTLEFLY - Avrupa

Büyük bir savaş uçağının pilotusun. Mayınlar ve uçaklar önündeki en büyük engeller.

Tür: Aksiyon / Savaş

Kod: J1102 yaz, 3846'ya gönder



### BATTLEFLY Çöl Macerası

Bu sefer bir çöl pilotusun. Eğer çöl pilotu nasıl olur diyorsan bu oyuna bir göz at.

Tür: Aksiyon / Savaş

Kod: J1103 yaz, 3846'ya gönder



### SNOW + SPEED 2003

Üç güzel ve yetenekli snowboard'cudan birini seç ve Alp dağlarında kaymanın tadına var.

Tür: Aksiyon / Spor

Kod: J1404 yaz, 3846'ya gönder



### DNA

Bir labirent içinde, parçalanmış atomları bir araya getir, DNA'yı oluştur.

Tür: Zeka / Bulmaca

Kod: J5102 yaz, 3846'ya gönder



### PIZZABOY

Siparişini vaktinde teslim etmek zorundasın. Ama önce perili evdeki anahtar ve çıkış kapısını bulman gerekiyor.

Tür: Macera

Kod: J1300 yaz, 3846'ya gönder



### HIRSİZ

Polislerin hirsizi yakalayabilmeleri için onu vurman gerekiyor. Sakın ola apartman sakinlerini vurmayasın!..

Tür: Aksiyon / Beceri

Kod: J1504 yaz, 3846'ya gönder



### D.E.W.

Halkının kendisini savunmak için senin toplayacağın silahlara ihtiyacı var. Ama düşmanların da tetikte.

Tür: Aksiyon

Kod: J1511 yaz, 3846'ya gönder

# Asus DiGiMatrix

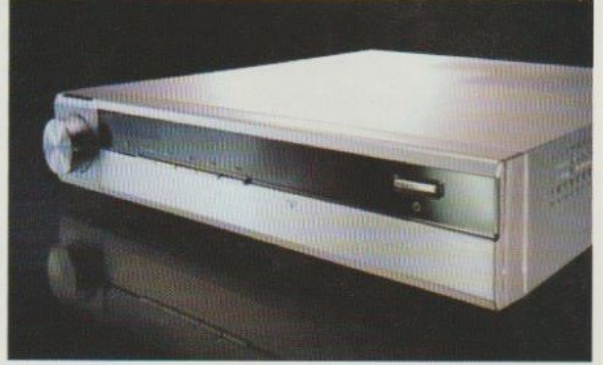
Çok pratik bir PC ve tüketici elektroniği melezi

**A**SUS, anakartlarına, grafik kartlarına, optik sürücülerine ve diğer bir sürü ürününe bir bomba daha ekliyor. ASUS'un yeni ürünü DiGiMatrix, bugüne kadar ayrı ayrı cihazlarla yaptığımız birçok şeyi bünyesinde toplayan bir nevi günlük hayat PC'si. DiGiMatrix ile TV veya DVD izlemek, audio CD, MP3 ya da FM radyo dinlemek (bilgisayar kapalıyken bile), sabit diske TV ya da FM radyo programlarını kaydetmek, daha da ileri gidip bu dijital içeriği düzenlemek ya da çoğaltmak mümkün olacak. PC'de yaptığımız neredeyse her şeyi DiGiMatrix'te de yapabileceksiniz, üstüne üstlük, ayaklarınızı sehpaye uzatıp kahvenizi içerken uzaktan kumandayla komutlar yağdırmak suretiyle.

DiGiMatrix sistemi, Socket 478 Pentium 4 ya da Celeron işlemcileri

destekliyor. DiGiMatrix'in küçük bir kasası olduğu ve CPU'ya yeterince soğutma sağlamadığı için ancak 400/533MHz FSB ve 2.40GHz CPU hızına çıkabiliyor. Son kullanıcılar 2 GB'a kadar PC2100 ya da PC2700 bellek kullanabilecek, ayrıca kart okuyucular, ince DVD/DVD-RW/Combo sürücüler, 10/100Mb/s Ethernet, 802.11b WLAN, 6 kanal audio, FireWire, USB 2.0 ve masaüstü PC'lerde bulunan diğer bağlantı seçeneklerine sahip olabilecek.

285x53x290mm boyutundaki DiGiMatrix'te hangi işletim sisteminin kullanılacağı henüz belli değil. Söylentiler, ASUS'un Windows XP'yi uyarlamak ya da kendi işletim sistemini geliştirmek yol-



larından birini seçeceği yönünde. Ürünün fiyatının ne olacağı da henüz bilinmiyor ama bu yıl sonuna kadar piyasaya sürüleceği kesin. Bu özellikleriyle ürün gerçekten alkışlanmayı hak ediyor. Daha önce benzer bir sistem çıkarmış olan MSI'dan sonra ASUS çıtayı yükseltmiş oldu, bu arada ABIT'in modeli de yolda.

## Pentium 4 Extreme Edition

Intel'den PC oyunlarına özel işlemci

**I**ntel, önümüzdeki iki ay içinde piyasaya çıkaracağı ve oyuncularla PC meraklılarını hedeflediği yeni bir işlemci üzerinde çalıştığını duyurdu.

Yeni Pentium 4 Extreme Edition, 3.2 GHz saat hızında olacak. Ek 2 MB cache bulunacak olan P4 Extreme Edition'da, PC'de aynı anda birçok programın performansı etkilenmeden çalışmasını sağlayan Hyper-Threading teknolojisi kullanılacak. HT'nin oyunlardaki performans artışı tartışılır ama 2 MB'lık dev bir ek cache'in eklenmesi oyun performansını büyük oranda etkileyecek. Onu oyuncu işlemcisi yapan da bu zaten.

Tabii Intel'in bu atağı herkesin aklına aynı soruyu getiriyor: Bütün bunlar Athlon 64 ile rekabet için mi? Analistlere

göre evet, çünkü AMD de Athlon 64'le oyun pazarını hedefliyor.

Aslında bilgisayar oyun pazarını bugün büyüklü küçüklü birçok firma hedeflemiş durumda. Intel de sponsor olarak desteklediği organizasyonlarla çiplerinin performansını kanıtlamaya ve oyuncuları fethetmeye çalışıyor. Ancak ekran kartı da üretmesine rağmen, aynı alanda hizmet veren NVIDIA ya da ATI'ı tercih eden oyuncuların beklediği ilgiyi görmüyor. Ayrıca saatlerdir aradığınız "haftanın sorusu" da azminizin karşılığı olarak bu sayfanın sonunda: Counter-Strike 1.6'da Won yerine gelen yeni sistemin adı nedir? Hadi bakalım, bekliyoruz cevapları. Adres de yarisma@progamer.com.



### ATI'dan PCI Express arabirimli ekran kartı

ATI, San Jose, Kaliforniya'da yapılan Intel Developers Forum'daki tanıtımıyla, en yeni PC bağlantı standardı olan PCI Express arabirimli ekran kartlarını duyurdu. ATI'nın tasarladığı, geliştirdiği ve Intel ile birlikte test ederek son haline getirdiği kart, işlemciyle ekran kartı arasında veri alışverişini hızlandıran en yeni teknoloji olan PCI Express'i kullanan ilk ekran kartı olacak. Ancak kartın kod adının ne olacağı ATI Technologies tarafından şimdilik açıklanmıyor. ATI, önümüzdeki yıl içerisinde PCI Express arabirimli bir dizi ekran kartını piyasaya süreceğini açıklamıştı. İleri seviye kullanıcılar için R423'i, orta ve başlangıç seviye kullanıcılar içinse RV380 ve RV381'i çıkaracağını duyuran firma, R420/423'ün yeni mimariye, RV380 ile RV381'in ise eski R300 mimarisine dayanacağını bildirmişti.

# Lost Dungeons of Norrath

Beklenen genişleme paketi sonunda piyasaya sunuldu

**E**verquest'in Lost Dungeons of Norrath adındaki genişleme paketi, birçok yeni özelliklerle birlikte piyasaya çıktı. Uzun zaman sonra gördüğümüz en iyi genişleme paketlerinden biri olduğunu söyleyebileceğimiz Lost Dungeons of Norrath, oyunun ilk çıktığı zamanki adalarında bulunan gizli mağaralarda geçiyor. Oyunda 5 yeni mağara ile birlikte toplamda 48 yeni bölge var.

Yeni gelen özelliklerden biri, eski versiyonun en zor kısımlarındandı. Önceden eğer güçlü bir clan (takım) mensubu değilseniz oyunda güçlü eşyalar kazanmanız gerçekten zordu. Şimdi bu en aza indirilmiş ve 6 kişilik avlanma grubunuzla beraber bu mağaralarda bir sürü maceraya atılıp çok güzel item'lar kazanabiliyorsunuz. Sistem olarak biraz da Diablo'ya benziyor. Önce gidip bir quest alıyor, sonra da quest ile ilgili olan mağaralarda göreve atılıyorsunuz. Bunun dışında Diablo'dan hatırlayabileceğimiz item'lara gem (değerli taş) takma özelliği de burada

aktif hale getiriliyor. Şöyle ki, avlanma sırasında bulduğunuz +6 str veren bir gem ile silahınızı birleştirip bu özelliği silahınıza ekleyebilirsiniz. Aynı zamanda Everquest evreninde şimdiye kadar görülmemiş bir özellik de var: Yolda bulduğunuz sandık ve tabutları ya da benzeri şeyleri kırarak içlerinde ne olduğunu kontrol edebilirsiniz.

Avlandığınız ve zamana karşı yarıştığınız özel questleri başarıyla bitirmeniz halinde puan kazanıyorsunuz. Biriktirdiğiniz puanlar sayesinde de yeni silahlar/büyüler alabiliyor ve bunları kullanabiliyorsunuz. Sistem olarak basit gibi görünse de Everquest'te ilk kez uygulandıgından gayet beğeni görmüş durumda.

Avaturk'ten satın aldığınız Everquest paketinizin üstüne, oyun içerisinde bulunan satın alma tuşuna bastığınız anda



gereken dosyaları netten indirip kredi kartı ile ödeyerek satın alabiliyorsunuz. Yani diğer oyunlar gibi kutusunu beklemek zorunda değilsiniz. Dört yıldır popülaritesini artırmaya devam eden Everquest, bunca yıldan sonra hâlâ karşımıza yenilik ve gelişmelerle çıkıyor. Bize de Sony ve Verant'ı tebrik etmek kalıyor.

# Middle Earth Online

"Güneş göğe yükselirken doğudan geleceğim..."

**G**andalf böyle demişti Yüzüklerin Efendisi'nin ikinci kitabında... Şimdi ise bu cümleleri biz söylemeye hazırlanıyoruz. Turbine Software firmasının çalışmalarını sürdürdüğü MeO (Middle Earth Online) 2004 yılında oyuncuların beğenisine sunulacak. Usta yazar Tolkien'in yarattığı eşsiz dünyayı bire bir oyuna yansıtmaya

özen gösteren Turbine Software, kitapta geçen her ırkı aynen oyuna yansıtmaya hazırlanıyor. Firmanın en iddialı olduğu bölümlerden biri ise eşsiz karakter yaratma ekranı. Söylenenlere göre bir oyuncunun karakterinin diğerine benzemesi normal hayattaki kadar zor olacaktı. Oyunda şimdilik elf, dwarf, insan ve hobbit ırklarının olacağı haber verilmiş durumda ve zaman geçtikçe yeni ırklar da tanıtılıyor.

Oyunun en beğenilen kısımlarından biri ise Middle Earth toprakları üzerinde gerçek bir ev sahibi olabileceğinizdir.

Oyunun yapısı sayesinde Ultima Online'daki gibi illa savaşçı olmak yerine basit bir barmen, çiftçi ya da madenci de olabileceksiniz. Bahsi geçen evlerse gayet geniş. İstedikiniz

gibi dayayıp döşeyip büyütebilirsiniz. Hatta insanların oluşturduğu evler sayesinde bir kasabanız bile olabiliyor. Gamespy'nin E3'te editörün seçimi ödülüne layık gördüğü oyun, şimdiden Yüzüklerin Efendisi hayranları tarafından dört gözle bekleniyor.



## Halo

Oyunseverlerin en beğendiği oyunlardan biri olan Halo, artık turnuvalarda boy göstermeye başladı. Önce WCG'ye giren Halo, şimdi de CPL turnuvalarına kabul edildi. Dallas'ta yapılacak olan CPL Winter turnuvasında 30 bin dolarlık ödül ile oyunseverlerin karşısına çıkacak olan Halo için yüksek oranda katılım bekleniyor.

# Jedi olmak isteyenlere müjde

Star Wars Galaxies'in Avrupa çıkış tarihi belirlendi

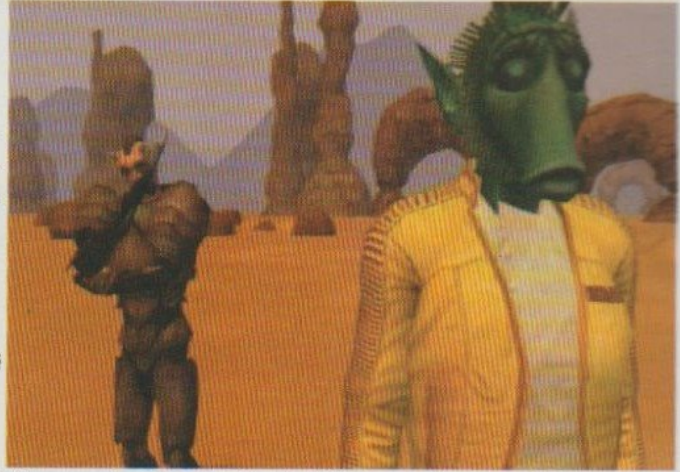
**T**üm Star Wars fanatiklerinin merakla Avrupa'da satışa sunulmasını beklediği Star Wars Galaxies için sonunda bir tarih belirlendi. Daha önce Haziran ayı sonunda yalnızca Kuzey Amerika'da satışa sunulan bu devasa online oyunu oynayanlar iki ay içerisinde 300 bine ulaştı. Star Wars Galaxies, ülkemizdeki birçok oyuncu tarafından da dört gözle bekleniyor.

Activision tarafından yapılan açıklamaya göre, oyun gelecek ay içerisinde Avrupa'da satılmaya başlanacak. Öncelikle İngiltere ve İskandinav ülkelerinde 31 Ekim'de piyasaya sürülecek oyun, daha sonra 7 Kasım'da Avrupa'nın diğer ülkelerine de gelecek. Oyunun yakında PS2 ve Xbox versiyonları da çıkacak, ancak bunlar için henüz kesin bir tarih belirlenmiş değil.

Sony Online Entertainment tarafından

geliştirilen Star Wars Galaxies, George Lucas'ın yarattığı evrende geçiyor. Bu devasa online oyunda tüccardan kelle avcısına, 30 değişik meslekte uzmanlaşmanız mümkün. Bu uzmanlıklardan birinin de Jedi'lık olması hoş tabii. Son derece geniş 10 gezegende macealara atılabilir ya da direkt Rebel ya da Imperial saflarında büyük savaşa katılabilirsiniz. Tüm bunlarla birlikte, oyunda filmlerdeki karakterlerle de karşılaşabileceğiz.

Devasa evreni ve büyük oyuncu kitleleriyle Star Wars Galaxies'in tüm zaman-



ların en iyi devasa online oyunlarından biri olacağından kimsenin şüphesi yok. Star Wars Galaxies'in resmi sitesine [starwarsgalaxies.station.sony.com](http://starwarsgalaxies.station.sony.com) adresinden ulaşabilirsiniz.

May the force be with you.

# Uru: Ages Beyond Myst

Adventure'dan bize ne demeyin, okuyun, öğrenin

**A**dventure oyuncuları Myst ve Riven oyunlarını hemen hatırlayacaktır. Zorlu bulmacalarıyla birçok oyuncunun ekran başında sabahlamasına neden bu oyunların en sonucusu olan Uru: Ages Beyond Myst, bu yıl sonunda piyasaya çıkacak. Online sayfalarında bu haberin ne işi olduğunu merak edenlere açıklayalım: Uru'da Single

Player'ın yanı sıra online Uru Live adı altında adventure seçeneği de bulunacak.

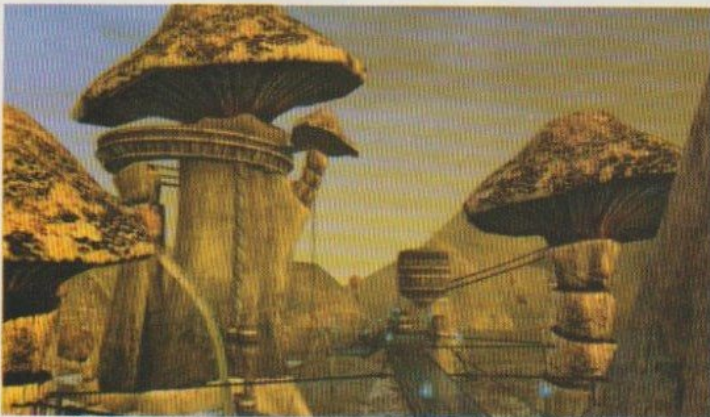
Online adventure fikri ilk olarak kulağa son derece yabancı gelse de adventure türü fanatikleri ve hatta devasa online oyuncuları için de değişik bir tecrübe olacağı kesin. Yapımcılar oyun dünyasının sürekli olarak gelişeceğini ve çözülmesi gereken yeni gizem ve sırların ekleneceğini belirtiyor.

Oyunun hikayesine göre zamanımızdan 10 bin yıl önce yeraltında yaşamış olan D'ni uygarlığı "Art of Writing" adını verdikleri bir teknoloji üzerinde çalışmaktadır. Bu teknoloji sayesinde Age adını verdik-

leri diğer dünyalara Linking Book'lar sayesinde seyahat edebilmektedirler.

Uru Live'da oyuncular, City Age adı verilen merkezde beraberce maceraya atılacakları arkadaşlarını seçtikten sonra, Diğer Age'lere yolculuk yaparak buralardaki gizemleri çözmeye çalışacaklar. Ayrıca bu şekilde bilinmeyen başka Age'lere de gidiş yollarını bulabileceğiz.

Her ne kadar Uru Live'da karakter gelişimi ve savaş gibi online oyunların olmazsa olmaz öğeleri bulunmasa da sürekli gelişen bir dünyada birçok insanla birlikte bir adventure oyunu oynamak son derece ilginç olacak gibi görünüyor. Özellikle adventure oyunlarının bir kere oynandıktan sonra bir kenara atıldığını düşünürsek, Uru Live'ın bu türe yeni bir soluk getireceği kesin. Uru hakkındaki gelişmeleri takip etmek için [uru.ubi.com](http://uru.ubi.com) adresini ziyaret edebilirsiniz.



# Tomb Raider: Angel of Darkness -2

Kaldığımız yerden devam ediyoruz, Lara'yı yalnız bırakmıyoruz

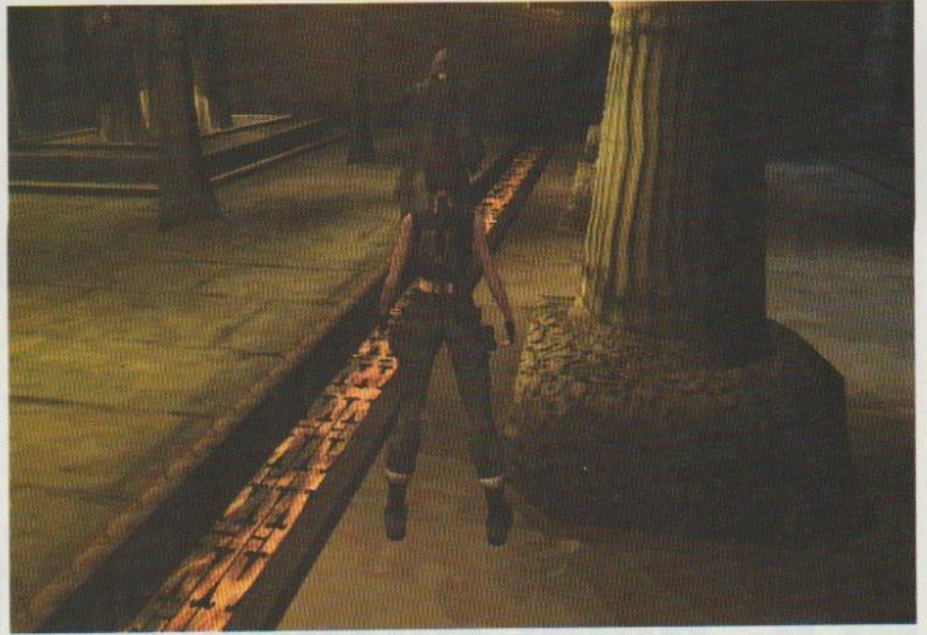
**E**n son Hall of Seasons'ta kristalleri toplamıştık. Açılan kapıdan içeri geçin, burada bir tuzak harekete geçecek ve zemin çökecek. Aşağıdaki platforma atlayın ve kapıdan içeri girin. Merdivenlerden inin. Jeneratörü çalıştırmak için dört adet vanayı çevirmeniz gerekiyor. İlk vana, merdiven yardımıyla inebileceğiniz alt katta bulunuyor, ikincisi girişin solunda, üçüncüsü jeneratörün üzerindeki platformda bulunuyor, buraya ulaşmak için zincirleri kullanmalısınız. Son vana da jeneratörün ortasında bulunmakta. Son vanayı çevirdiğinizde ana salondaki platformlar aktif hale gelecek. Jeneratörün üzerinde bulunan bıçaklar da harekete geçecek.

Merdivenlerden yukarı çıkın ve sola dönün, asansörden içeri girin. Buradaki kolu iki kez çekin ve ana salona gelin. Platformların üzerinden geçin ve son platformun üzerinden dairesel balkona atlayıp yıkık platforma gelin. Solda bir kol var, bunu çekin, açılan kapıdan içeri girin ve duvarı iterek Lara'nın güçlenmesini sağlayın. Kolun olduğu yere geri dönün ve duvardan yukarı tırmanın. Sağa doğru ilerleyin, daha sonra sola devam edin ve tavana çıkın. Karşınızdaki odaya gelince bölüm sonu canavarı ile karşılaşacaksınız.

Odada beş tane ruh ayin yapıyor, ortada



Buralardaki en büyük problem solunum. Gaz maskenizi almadan fazla ilerleyemezsiniz.



Buradan kurtulmak sadece işlerin daha da karmaşık bir hale gelmesini sağlayacak. Belki de en iyisi koyvermek (dermişiz).

ise başka bir ruh var. Mavi renkli ışığa yaklaşın. Kırmızı ruh size saldıracak, ona durmadan ateş edin. Bir ara duraksayacak, hemen mavi ışığa yaklaşın ve tabloyu alın. Açılan kapıdan geçerek bölümü bitirin. Tomb of Ancients'a geldiğinizde her yerin sularla kaplandığını göreceksiniz. Yüzerek çıkışa ulaşın. Kazı alanında ise karşıdaki tellerden atlayın.

### The Galleries Under Siege

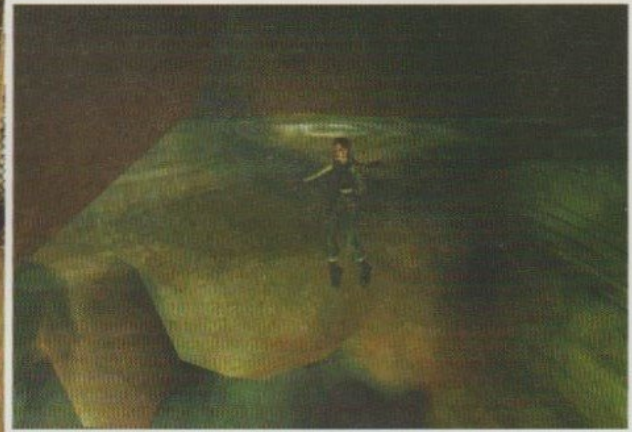
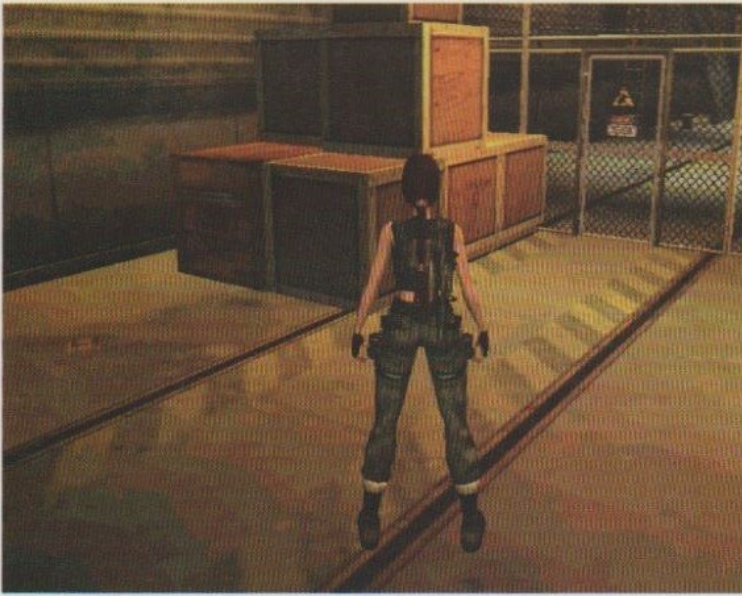
Merdivenlerden yukarı çıkın ve önünüze çıkacak olan görevlileri öldürün. İçeriye uyku gazı atılacak. Merdivenlerden yukarıya çıkın. Sağdaki kapıdan içeriye girin, burada bir gaz maskesi bulunuyor. Nefesinizi dikkat edin. Odadan

ayrılın ve soldaki merdivenlerden aşağıya inin. Aşağıda bulunan kapıdan geçerek ana hole ulaşın. Sola doğru ilerleyin, önünüze gelecek olan merdivenlerden aşağıya inin ve kapıdan geçerek sağa ilerleyin.

### Von Croy's Apartment

Odayı araştırın, ilk olarak buradaki değneği alın. Bu sırada içeri birisi girecek, ona birkaç kez ateş edin. Masanın üzerindeki bilgisayardan bir şeyler okumanız mümkün. Merdivenlerin arkasında bulunan kapıyı tekmeleyince Lara güçlenecek. Üst kata çıkın. Komodinun üzerindeki notu okuyun. Alt kata inin ve odadan dışarı çıkın. Yandaki kapıdan geçtiğinizde lazerleri göreceksiniz. Sağdaki kapıdan girin. Burada az önceki adam duvara ateş edecek ve bir geçit oluşturacak. Adamın kullandığı silahı ve mermileri alın, tekrar lazerlere dönün. Bu lazerlerin üzerlerinden atlayarak geçin. Sağa dönün ve merdivenlerden aşağıya atlayarak yere inin. Merdivenlerden yukarı tırmanın, alevlerin olduğu hole





gelince daha çok lazer göreceksiniz. Bu holün sonunda bize ateş eden adamla tekrar karşılaşacağız. Buradaki lazerler zamanlı ve yanıp sönüyorlar. Aldığınız silahla ateş ederek adamı öldürün.

## The Monstrum Crime Scene

İlerleyin ve kırmızı arabanın içindeki adamla konuşun. Konuşma bittikten sonra sağa doğru ilerleyerek ara sokağa girin. Buradaki adamı öldürün. Bir çekiç düşürecek. Bu çekiçi alın ve ilk konuştuğunuz adamın yanına gelerek karşı taraftaki sokağa girin. Yerde bir kapak göreceksiniz. Çekiçle burayı açın ve aşağıya inin. Tünelin sonuna kadar ilerleyin ve sağa dönün. Yıkık bir duvar göreceksiniz, buradan geçerek merdivenlerden yukarıya çıkın ve açık kapıdan içeriye girin. Bouchard ile konuşacaksınız.

Kapıdan geçerek büyük odaya ulaşın ve spiral merdivenden yukarıya çıkarak asma katın sonuna kadar ilerleyin. Burada bir dolap göreceksiniz. Bunu birkaç kez itip çekmeniz gerekiyor, böylece Lara güçlenecek. Daha sonra dolabın üzerine tırmanın buradan iskeleye geçin ve bir diğerine zıplayarak ilerleyin. Burada bir zincir göreceksiniz, onu çekin. Soldaki zinciri iki kere çekin, saatin kapağı açılacak. Daha sonra karşıdaki zinciri de 3 kere çekin ve saatin yanına giderek onu saat 3'e ayarlayın.

Odanın ortasındaki merdivenlerden aşağıya inin. Masanın üzerindeki kağıtları okuyun. Burada bir şifre okuyacaksınız, masanın arkasındaki panele girin ve resmi alın. Merdivenlerden yukarı çıkarak kapıdan geçin. Sol taraftaki odada Bouchard'ın

öldüğünü göreceksiniz. Anahtarları aldıktan sonra merdivenlerden aşağıya inin ve kırmızı kapıdan dışarı çıkın.

## The Strahov Fortress

Büyük metal kapının solunda mıknaşsın kutulardan birisini kaldırdığını göreceksiniz. Metal kapıya yakın olan kutunun üzerine zıplayın ve burada ikili kutunun üzerine tutunun, sonra mıknaşsın kaldırmış olduğu kutunun üzerine zıplayın. Böylece diğer deponun diğer bölümüne geçeceksiniz. Buradaki köşelerden birinde yığın halinde duran kutular var, bunların üzerine tırmanarak metal platformun üzerine çıkın. İlerleyin ve karşıdaki kapıdan geçin. Burada kısa bir merdiven var, merdivene tırmanın, mıknaşsın komuta odasına

Yan tarafta standart bir Tomb Raider bulmacası. Kutuları hangi sırayla dizecek bu tellerin öte tarafına geçebiliriz? geleceksiniz. Buradaki kolu indirdikten sonra bu odanın tam karşısındaki uzun merdivene tırmanın ve mıknaşsın komuta merkezine ulaşın.

Kısa bir ara demodan sonra deponun zemin katına inerek yeşil kapıdan geçin. İlerleyerek sağ tarafta tel örgü ve köpeğin olduğu yere gelin. Lara yukarıdaki borudan geçebileceğini söyleyecek, fakat öncelikle buradaki sandıkları yerli yerine oturtmalı ve borudan sızan gazı kesmelisiniz. Yığın halinde kutuların dışında iki adet serbest kutu var. Bunlardan bir tanesini telin önüne çekin ve yığına dayayın. Bu kutunun üzerine çıkarak ikinci kattaki kutuyu duvara doğru itin. Bu kutunun üzerine çıkın ve üçüncü kattaki kutuyu tele doğru çekin. Fakat siz de tele yakın olduğunuz için fazla çekemeyecek. Tekrar aşağıya inin ve kırmızı sembolü kutuyu yığına doğru itin. En üstteki kutu biraz tele doğru çe-



Oturacak bir sürü masa var, hepsi de birbirine benziyor. O halde niye herhangi bir yere oturmuyoruz? Amaç dikkat çekmek mi?

kilmişti. Onu tele doğru tam olarak itin, Lara güçlendiğini söyleyecek.

Sıra geldi gazı kesmeye. Tel örgünün tam karşısında iki tane üst üste kırmızı kutu var, bunları tel örgü yönünde duvara asılı olan klimanın önüne kadar çekin. Klimanın üzerine çıkarak buradaki vanayı kapatın. Böylece gaz kesilmiş oldu. Burada iki tane köpek var, dikkatli olun. Karşıda solda bir merdiven var, buradan yukarı tırmanarak kolu çekin. Taş kesme makinelerinden birisi havalandırma borusunu kesecek. Bulduğunuz platformun üzerindeki havalandırma borusuna çıkarak kesik yere ulaşın. Aşağıya sarkarak borunun içine girin ve ilerleyin.

Kısa bir demo girecek ve Eckhardt'ın bir cinayetini tanık olacaksınız. Demodan sonra ilerleyerek havalandırma boşluğundan çıkın, buradaki görevliyi öldürün. Üzerinden çıkan güvenlik kartını sağ taraftaki kapı üzerinde kullanarak içeri girin. Burada üç adet görevli var, onları öldürdükten sonra bilgisayarı kullanın ve tekrar geldiğiniz yere geri dönün. Burada bir oksijen tüpü var, ona ateş ederseniz patlayarak sarılı olan teli harekete geçirecek ve karşıdaki lazerlerin bir kısmı patlayacak. Yalnızca yerdeki mayınlara dikkat etmelisiniz. Lazerleri geçtikten sonra sola dönün ve sağdaki yeşil kapıdan dışarı çıkın.

## Biodome Research Facility

Önünüzdeki kapıdan geçerek ortadaki havuzun yanındaki bahçıvan ile konuşun. Konuşma bittikten sonra etraftaki etçil bitkilere dikkat edin. Havuzun içindeki heykelin kafasını çekerek soldaki gizli geçidi açın. Buraya gittiğinizde bir şartel göreceksiniz. Bunu indirdiğinizde bahçedeki kapı açılacak. Buraya gidin ve bir sonraki kapıda sarı düğmeye basın. Buraya girdiğinizde garip bir yaratığın fanusunu kırdığını göreceksiniz. Sol taraftaki merdivenlerden yukarıya çıkın.

Alanın ortasına gelin ve borunun üzerine tutunarak karşıya geçin. Sağda ve solda vanalar bulunuyor onları açtığımızda yaratığın içinden çıktığı fanusun zemini açılacak. Suya atlayın ve karşıdaki kapıdan geçin. Kayarken karşıdaki merdivene zıplarak tutunun. Suya düşmemeye dikkat edin, içinde öldürülemeyen bir yaratık var. Gaz odasından geçerek balkonun sağındaki sarmaşıklara tırmanın. İlerleyerek tavanda bulunan platforma gelin. Burada bir şalter bulunuyor onu indirin.



Demoda izlediğiniz gibi ince yoldan giderek boru yardımıyla yukarı tırmanın. Sağ taraftaki asmayı kullanarak hareket ettirdiğiniz platformun üzerine atlayın.

Merdivenlerden aşağıya inin ve kapıdan geçin. Merdivenlerden inin ve karşıdaki merdivenlerden yukarı çıkın. Büyük kolu indirin, her vanayı çevirdiğinizde kolu indireceksiniz. Açılan kapıdan girin. Sağdaki adamı öldürün ve güvenlik kartını alın. Bahçenin merkezindeki merdivenlerden yukarıya çıkın ve sola ilerleyin. Burada üç tane platform var, bunları atlayarak geçin ve balkona çıkın. Burada bir görevli daha var, onu öldürerek ikinci güvenlik kartını alın. İlerleyin, fakat orta tarafın çökmüş olduğunu göreceksiniz. Buradan karşıya atlayın, sol tarafa doğru ilerleyin. Balkonun sonuna doğru ilerlediğinizde bir görevli daha göreceksiniz. Onu öldürerek üçüncü güvenlik kartını alın. Zemine inin.

Ara demodan sonra en yakındaki kapıya gidin ve güvenlik kartlarını kullanarak kapıdan geçin. Merdivenlerden aşağıya inerek suya girin. İlerideki merdi-



Lara vanaları açarken Curtis de kötü yaratıklarla ilgileniyor. İyi bir işbölümü.

venlerden yukarı çıkın, sandığı demir platforma doğru çekerek platforma tırmanın. Buradaki kapının sıkışmış olduğunu göreceksiniz. Geri dönün ve gazlı yoldan yukarı çıkarak yuvarlak odaya ulaşın. Düğmeye basın ve kapıdan geçin.

## Sanitarium

Sağ taraftan aşağıya inerek platforma düşün. Karşıdaki duvara atlayın ve merdivenlerden aşağıya inin. Karşıdaki platforma uzun atlama yapmalısınız, buradan aşağıdaki platforma düşün. Ortadaki bölmeden aşağıya inin ve düğmeye basın. Yan tarafta bulunan merdivenlerden aşağıya inerek karşıdaki platforma atlayın. Kapıdan geçtiğinizde bir yaratık ile karşılaşacaksınız, onu öldürün.

Tel örgülü yerden ilerleyin ve koridorun sağındaki odadan girerek burada bulunan adamla konuşun. Koridorun sonundaki kapıdan geçin. Masadan şifreyi öğrenin (06289) ve burada bulunan kapıya bu şifreyi girerek kapıdan geçin. Burada birkaç tane daha yaratık var, onları öldürdükten sonra bir bilim adamının asılı olduğu odaya geleceksiniz. Onun üzerinde bir güvenlik kartı bulunuyor, onu alın ve geri dönün. Yemekhanenin karşısında üzerinde tablo bulunan kapıdaki rakamı okuyun ve yemekhanenin kapısına şifreyi girerek kapıyı açın.

Yukarı çıkın ve bilgisayara gerekli kodu (38471) girin. Açılan kapıdan geçerek koridorun sonundaki havalandırma kapağında içeri girin. Karşıda bir tane daha havalandırma göreceksiniz, buna zıplayıp içine girin, böylece laboratuvarın içine düşeceksiniz. Karşıda bir havalandırma deliği daha bulunuyor. Buradan geçerken ateş ederek tüpleri patlatın. Merdivenler yıkılacak, yukarı kata çıkın. Şalteri indirin, bu da pervaneyi durduracak. Pervanenin altından geçin ve bölümü bitirin.

## Maximum Containment Area

İlerleyin ve koridorun sonunda sol tarafta bulunan kapıda telepatik gücünüzü kullanın ve giriş kodunu öğrenin (17068). Bu sırada birkaç tane yaratık gelecek, onları öldürün ve geldiğiniz yerde sağda bulunan bilgisayar odasında az önce aldığınız şifreyi girin. Tekrar geldiğiniz yere giderek kapıdan içeri girin. Güvenlik kartını alın ve bu

kartı koridorun sonundaki kapıda kullanın, karşınıza tekrar bir kapı gelecektir.

Bu kapıdan geçerek sola ilerleyin. Burada yaratığın geçtiği boşluğu bulun ve bu boşluktan eğilerek geçin. En sonunda bir kapının önüne geleceksiniz, bu kapıyı güvenlik kartı ile açtıktan sonra tekrar yaratıkla karşılaşacaksınız. Dikkatli olun ve mümkün olduğunca yaratığın hamlelerinden kaçın. Birkaç kere kaçacak ve yere yığılacak. En sonunda Kurtis bıçağı ile yaratığı öldürecek. Burada bulunan şalteri indirin, böylece bölüm bitecek.

## Aquatic Research Center

Soldaki duvardan aşağıya inin. Eğilin ve sandıkların arkasından geçerek burada bulunan vanayı çevirin. Böylece oda gaz ile dolacak ve taretler sizi göremeyecek. Odanın karşı tarafındaki dikey boruya tırmanın. Tekrar bir diğer boruya tutunarak balkona düşün. İçeri girin ve burada bulunan düğmeye basın. Yanıp sönen bir düğme göreceksiniz. Fakat buna basamıyoruz çünkü yakınında taret var. Alanın sol tarafından eğilerek ilerleyin ve ışık pat-



Yan kahramanımız Curtis. Biraz bezgin çıkmış ama aslında sağlam bir elemandır, severiz.

layana kadar ateş edin.

Sağa doğru ilerleyin ve buradaki düğmeyi kullanarak buradaki odaya girin. Merdivenlerden yukarı çıkın ve kapıya kadar yolu takip edin. Havuzların bulunduğu bir alana geleceksiniz. İlerleyin ve sola dönün, buradaki havuza dalın ve ortaya doğru yüzün. Demirlerin olduğu yerden geçin, sol taraftaki kolu çekin ve geriye dönün. Sarı renkli kapıdan geçerek önce soldaki, sonra sağdaki düğmeye basın. Asansöre binerek aşağıya inin. Sağda bulunan kolu çekin. Buradan çıkarak sağ tarafınızda bulunan merdivenlerden yukarıya çıkın. Yukarıdaki odada bulunan kolu indirin ve tekrar aşağıya inin.

Sarı kapının yanındaki merdivenlerden çıkın ve sağ tarafta bulunan düğmeye basın. Çökmüş olan platformun üzerine gidin. Buradaki boru yardımı ile yukarıya tırmanın ve yan tarafta bulunan platformların üzerinden sola ilerleyin. Buradaki düğmeye basın ve gelecek olan platformun üzerine çıkın. Sizi karşı tarafa götürecektir, içeri girerek buradaki düğmeye basın ve geriye dönün. Yaratığın olduğu suya girerek bir numaralı kolu indirin. İki yazan yerden geçerek iki numaralı kolu çekin. Açılacak geçitten girecek bölümü bitirin.

## Vault Of Trophies

Kazıklara dikkat ederek sağa doğru yüzün. Devam ederek karşı taraftaki mağaraya girin. Mağaranın sonunda yukarıda nefes alabileceğiniz bir yer bulunuyor. Buradan oksijen tüpünü aldıktan sonra tekrar dalın ve sağdaki kanala girin. Kanalın sonundaki duvara tekme atın. Tavana yakın bir yerde yıkılabilen bir duvar daha var, burayı yıkın. Arkada bulunan kitabeyi okuyun. Heykelleri inceleyin ve Vasiley ile Limoux

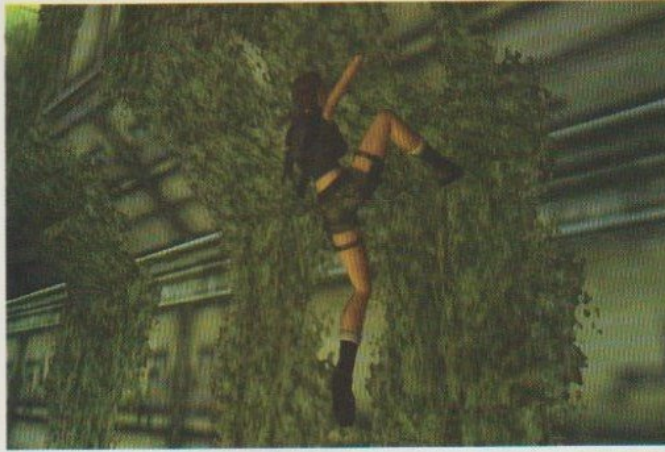


Atlama niyetli görünüyor ama aslında yapması gereken kapıyı kullanmak. Ama nerde Lara'da o medeniyet...



## Eckhardt's Lab

Mağaradan ilerleyin ve eğimli yerden kayarken sol taraftaki platforma atlayın. Sağ taraftan karşıya atlayın. Koridoru takip ettiğinizde Eckhardt'ın laboratuvarına geleceksiniz. Sol taraftaki büyük kolu çekin. Arkanızda bulunan masanın üzerinden Alchemical Pail'ı alın. Kolum sağındaki merdivenlerden yukarı çıkın. Kafese yakın olan bir yerden atlayın ve kafesin üzerine çıkın ve Alchemical Pail'ı alın. Bu sırada kafes aşağıya inmeye başlayacak. Hemen kafesin üzerine çıkın ve göreceğiniz delik duvara atlayarak tutun. Üçüncü Alchemical Pail burada. Duvara tırmanın ve geriye doğru atlayarak buradan çıkın. Obeliskin ikinci katına ilk aldığınız Alchemical Pail'ı yerleştirin. Kaynayan havuzun yanında da üçüncü şişeyi kullanın. Havuzun altında bir kristal bulunuyor. Onu aldıktan sonra sudan çıkın ve açıklığa gidin. Bölüm bitecek.



## The Lost Domain

Öncelikle sağa gidin. Koridorun sonundaki tepeden kayacaksınız. Bu sırada atlama tuşuna basın ve karşıdaki platforma atlayın. Bir sonraki platforma atlayarak kolu çekin. Bulduğunuz yerden kayalıklara atlayarak geçin. Mağarada ilerleyerek sol taraftaki kayalara atlayın.

Merdivene tırmanın ve kopmuş ağaç köprüden geçin. Sol tarafta eğimli bir bölge var. Buradan kayarken karşıdaki platforma zıplayın. Burada bulunan kolu çekin. Bu, karşıdaki alevlerin sönmelerini sağlıyor. Açılan kapıdan geçin ve bölümü bitirin.

heykellerinin arkasındaki zinciri çekin. Tavanda açılacak geçitten geçin.

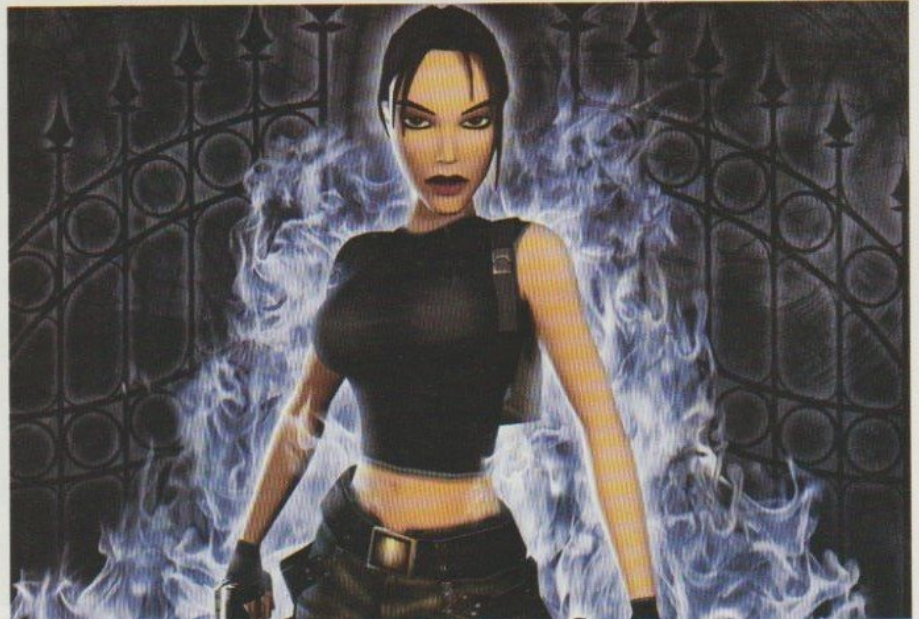
Mağarada ilerleyin, üzerinize bir kaya gelecek. Zıplayıp koşarak ondan kurtulun. Sağdaki kolu çekin, platformlar belirecek. Onları geçtikten sonra bir odaya geleceksiniz. Buradaki iskeletleri öldürdükten sonra şöminenin yanındaki kolu indirin ve tablonun yanındaki zinciri çekin. Tablonun yukarı kalktığı yerden duvara atlayın. Platformun üzerine çıkın ve karşıdaki tellere tutun. Odanın ortasına kadar gelin ve kendinizi bırakın. Böylece kütüphane harekete geçecek ve küçük bir oda belirecek. Buradan ikinci tabloyu alın.

Şömineden eğilerek geçin ve suya atlayın. Su kanallarında ilerleyin. Artık Kurtis'i kontrol edeceğiz. Sağlığınıza dikkat ederek Boaz'a sürekli ateş edin. Bunun için öncelikle ağızına ateş etmelisiniz. Daha sonra arkasını dönüp spor atmaya başlayacak. Bu sporlara nişan alın. Yeteri kadar ateş ettikten sonra ağızına ateş edin. Öldükten sonra içinden uçan bir yaratık çıkacak. Onu öldürmesi daha kolay. Böylece bölüm bitecek.

## Eckhardt

Burada uygulayacağınız taktik şöyle: Size saldırdığı zaman saldırılarından sağa sola zıplayarak korunun. Üçü de odanın ortasında birleştiğinde yanına giderek ona tekme atın. Lara almış olduğu kristali ona saplayacak. Bunu birkaç kez daha tekrarladığınızda bir ara demo girecek ve Karel gelecek. Eckhardt'ın yanından eldivenleri alın ve sol taraftaki merdivenlerin inmesini sağlayın. Merdivenlerden ikinci kata çıkın. Platformu dolaşarak merdivenlerle üçüncü kata çıkın. Üçüncü katta ortada bulunan yaratığın üzerine atlayın. Bir ara demo girecek ve Angel of Darkness bitecek.

M. İberia Aydın



Bir maceranın daha sonuna geldik. Bir dahaki Tomb Raider oyununa kadar bu Lara'yı ProGamer'da son görüşünüz.

## Hile Kodları

Oyunlar zor, hayat da öyle. Oyunların hilesi var ama hayatın yok. Yok değil mi? Yoksa var mı? Esra Hanım?



### Homeworld 2

Alelacele Homeworld 2 hilelerini bulup buraya koymamızın bir sebebi var. Serkan'ın oyunu bitirmeye çalışırken girdiği sinir krizleri. Gerçi şu hileleri okuyan biri "bunla uğraşacağıma strateji-mi daha iyi kurarım, haysiyetimle oyunu bitiririm" de diyebilir. Kesinlikle hak veriyoruz.

#### Tüm görevleri oynamak için

Homeworld dizini altında Profile  
(\Homeworld2\Bin\Profiles\Profile1) klasörüne girin. Buradaki "playercfg" dosyasını Notepad ile açın. "maxmission□x" satırını bulun ve X yerine 15 yazın. Bütün görevler yerine örneğin 5'te takıldıysanız X yerine 6 yazarak sadece bu görevi atlayabilirsiniz.

#### Bir görevin başındaki gemi sayısını artırmak için

Homeworld dizini altındaki Ascension  
(\Homeworld2\Bin\Profiles\Profile1\Campaign\ASCENSION) klasörüne girin. Burada "persist" isimli dosyalar göreceksiniz. Oynadığınız (bitirmesene de) her görev için bir persist dosyası var. Hangi görevdeki gemi sayısını artırmak istiyorsanız o numaralı persist dosyasını Notepad ile açmalısınız. Diyelim ki 4'üncü görevde hile yapacağız, o halde persist4'ü açıp "shiphold□{

```
=,
name = "",
teamColourHandle = 0,
hotkey = 67108872,
=,
{
tactic = 1,
type = "Hgn_AssaultFrigate",
subsystems = {
=,
buildjobs = {
=,
size = 1,
shiphold = {
=,
```

```
name = "",
teamColourHandle = 0,
hotkey = 67108872,
diye giden satırları buluyoruz. Burada önemli olan type =
"Hgn_AssaultFrigate" kısmı. Elinizde hangi tip geminin olacağı
buradan belirleniyor. Sayısını artırmak için istediğiniz kadar kes-
yapıştır yapabilirsiniz. Şu kısmı kopyalayın:
{
tactic = 1,
type = "Hgn_AssaultFrigate",
subsystems = {
=,
buildjobs = {
=,
size = 1,
shiphold = {
=,
name = "",
teamColourHandle = 0,
hotkey = 67108872,
=,
```

### Chrome

é tuşuna basarak konsolu açın ve ilgili fonksiyonun hile kodunu girin.

Cheat.GodMode	ölümsüzlük
Cheat.AddAmmo	ekstra cephane
Cheat.TuneWeapons	silah ayarlama
Cheat.FullHealth	sağlığı düzeltme
Cheat.NextMission	görev atlama
Cheat.GiveAmmo9mmShort	9 mm'lik cephane
Cheat.GiveAmmo12mmShort	12 mm'lik cephane
Cheat.GiveAmmo14mmLong	14 mm'lik cephane
Cheat.GiveAmmoRockets	roket
Cheat.GiveAmmoEnergy	enerji
Cheat.GiveAmmo8mmLong	8 mm'lil cephane
Cheat.GiveAmmoShotgun	shotgun
Cheat.GiveKnife	bıçak
Cheat.GiveGrenade	el bombası
Cheat.GiveClusterGrenade	cluster
Cheat.GiveHealtex	ekstra sağlık
Cheat.GiveCloakingDevice	görünmezlik

### Colin McRae Rally 3

Options'ta Secrets'a girerek code yazın, daha sonra ilgili alandaki hileyi çalıştırmak için aşağıdaki kodlardan birini girin.

WFDDBU	depo tipi
NEWUOT	tüm arabalar
UYNUUR	tüm pistler
AUNIPÉ	tüm bölümler
UZVKFB	tüm zorluklar
AERCNU	Baja Buggy
NPDATU	Jet Fighter
FHILLB	Hovercraft

### Mercedes – Benz World Racing

Single Player'da tüm araçları ve pistleri açmak için ALLUCANGET kullanıcı adını kullanın.

# Han Duvarları

Türkü bar elektro saz yayınına başladı, seyyar satıcıların gürültüsü var dışarıda. Kavga çıktı, çarşılı fanatikler birbirine girdi. Ahhh, yine elektrikler kesildi. Kaldık burada. Olsun, bizim hancımız var, o bizi korur

*Merhaba ProGamer, Derginizin eksiksiz olduğunu söylememe gerek var mı bilemiyorum. Tam sürüm oyun vererseniz derginiz tamamen kusursuz olur gibime geliyor. Size bir sorum olacak; geçenlerde Warcraft III: Reign of Chaos'u aldım. Ama oynayamadım çünkü hayatımda ilk defa RPG oynamaya çalıştım. Orc ırkının ilk bölümünü bitirip ikinci bölüme geçtikten sonra hero'muz kardeşiyile karşılaşiyor ve oyun bitiyor mu? Kafam çok karıştı, yalvarırım beni aydınlatın, kendinize iyi bakın...*

**Alp Eren Güvercin**

Tamam Alp sakin ol. Her şey yolunda. Saçma sapan bir şey yapma. Sana ihtiyacımız var. Bize yalvarmana da gerek yok. Sanırım sana yardımcı olabilirim. Her şeyden önce söylediklerin için teşekkürler. Şu anda tam sürüm bir oyun veremiyoruz. Zaten ayda 4 CD veriyoruz. Belki ileride. Soruna gelince, Warcraft III bir RPG değil. Yani o kadar da heyecanlanma. O dediğin bölümde kardeşini bulduktan sonra sana söylediğini yapman gerekiyor. Hiç oyun orada biter mi? Daha ikinci bölümdesin.

*Merhaba tüm ProGamer çalışanları. Ben Denizli'den Ahmet Rıza. Size birkaç sorum ve önerim olacak:*

*1-Benim bilgisayarım p4 1.7 GHz, 256 SD RAM, GForce 4 mx440. Max Payne 2, Half Life 2 veya Doom 3 gibi oyunlar çalışır mı?*

*2-Postal 2 ve 007 Nightfire'in incelemelerini yapacak mısınız?*

*3-The Great Escape isimli oyunu aldım.Bu oyun çift CD. Birinci CD'yi yükliyorum, ikinci CD'yi yüklerken error ortaya çıkıyor. Neden olabilir?*

*4-Sizin en çok sevdiğiniz ve oynadığınız oyunlar hangileri?(Aksiyon, spor veya strateji)*

Merhaba Ahmet Rıza, Önerilerini kesinlikle dikkate aldık ancak yerimiz az olduğu için onlara yer veremedik. Derhal sorularına geçiyorum. 1-Biraz daha RAM alırsan bir sorunun kalmaz. 2-Artık bu oyunlar çıkmalı çok oldu. Biz size yeni oyunları anlatmaya çalışıyoruz. 3-CD sürücün okuyamıyor olabilir. Ya da CD bozuk olabilir. Aldığın yere götürüp değiştirmeyi dene. 4-Doom 3, Half Life 2 ve Broken Sword3 Ne o şaşırdın mı? Sizde o oyunlar yok değil mi? Şaka şaka, bizde de yok.

*Merhaba ProGamer; Derginiz çok güzel olmakla birlikte CD'niz çok iyi. Derginin tasarımına ve yazı dizisine önem verdiğiniz ortada. Bu kadar güzel bir dergiyi kime borçlusunuz? Neyse benim de size sormak istediğim sorular var: 1-Jedi Knight: Jedi Academy beni çok zorluyor (Özellikle de ek bölümler). Oyunun tam çözümünü yayınlar mısınız? 2-Mail kutuma bir sürü anlamsız e-mail'lar geliyor. Ne yapabilirim? Başarılarınızın devamını dilerim ya da hep böyle kalın.*

**Crash (Yankı İnsel)**

Selam Crash, Sorularına yanıtı hemen veriyorum. Hancımıza borçluyuz. İş yerinde kaldığımız geç saatlerde hanı kapatmayarak bizim aklıktan ölmemizi engelleyen Hancımıza teşekkürler. 1-Jedi Academy'nin tam çözümünü önümüzdeki haftalarda vereceğiz. 2-Bu anlamsız mail'ler hepimize geliyor. Yapman gereken şey bunları bloklamak. Ancak eğer senin mail adresini ele geçirdilerse bundan kaçışın çok çok zor.

**'Archangel uRiel**  
mekutup@progamermag.com

**pro**  
**gamer**  
Maddeli Oyun Kültürü Dergisi

2 Ekim 2003 / Sayı: 9

**İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazışları Müdürü**

C. Serpil Ulutürk  
serpil@progamermag.com

**Editör**

Esra Akın  
esra@progamermag.com

Serkan Ayan  
serkan@progamermag.com

**Yazı İşleri**

Volkan Alkan  
volkan@progamermag.com

M. Iberia Aydın  
iberia@progamermag.com

Harun Doğan  
harun@progamermag.com

Tayhan Memir  
tayhan@progamermag.com

Özberk Ölçer  
ozberk@progamermag.com

**Görsel Yönetmen**

Gökhan Tüzüngüç  
gokhan@progamermag.com

**Grafik Tasarım**

Maynajsans Reklam Tanıtım Hizmetleri  
Tel.(0212) 528 80 55

**İdare Merkezi**

Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han  
No.:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL  
Tel.: (0212) 258 17 04

**Basıldığı Yer**

Print City Tesisleri  
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi  
Samsandıra/İSTANBUL

**İletişim**

progamer@progamermag.com

**MERKEZ REKLAM** "İLETİŞİM KÖPRÜSÜ" 0212 - 354 33 00

**Genel Müdür**

Can Çağdaş

**Reklam Grup Koordinatörü**

Emre Cem

**Genel Müdür Yardımcıları**

Meltem İnanç (Satış)  
Hakan Acar (Pazarlama)  
Erhan Özdemir (Finans)

**Reklam Grup Müdürü**

İsmail Arıcı

**Pazarlama Direktörü**

Tülay Tosun

**Teknik Hizmetler Direktörü**

Melek Barutçugil

**Rezervasyon**

Tel.: (0212) 354 33 98 - Faks: (0212) 354 33 77

ISSN 1304-3811

Fiyatı: 1.500.000 TL.  
Hediyesi Sabah Gazetesi

*Aoles - 7*

*Nualhus'un sisli tepelerine yayılmış Laman Tapınağı, günün sessiz ışığını karşıyordu. Henüz ibadetlerine hazırlanan hacılar, olağandışı görünen gümsişgının farkında değillerdi. Her gün tepeleri yalayan ışık, o gün tepelerdeki sisi kırmızıya boyamıştı. Önceki gece gözüne uyku girmeyen Necro, Laman Tapınağının boyandığı kırmızı sise baktı. Meleklerin sezileriyle başlayacak ibadet gününe hazırlanmaya başladı.*



SAMSUNG

DigitAll *keyif*

yıl  
**3**  
garanti

NoiseGuard™ →



← SilentSeek™

SAMSUNG HDD SABİT DİSK. Bilgisayarlar, geceleri bile kullanıldığından, sabit diskin sessiz çalışması aranan en önemli özellik haline geldi. Bu yüzden, Samsung geliştirdiği NoiseGuard™ adlı patentli teknolojisi ile akustik gürültüleri önemli ölçüde azalttı. Artık yüksek kapasiteli HDD'nin sessiz çalışma ortamını yaşayabilir ve dijital ses eğlence krallığının keyfini sürebilirsiniz.

SAMSUNG DIGITall  
everyone's invited™  
www.samsung.com